

JOC FULL LIONHEART



IANUARIE 2007 NR. 75/ ANUL VIII PREȚ: 11,90 LEI

ISSN: 1454-9964

PCGames

BETON! 10 PAGINI HANDS-ON

SUPREME COMMANDER
TOATE DETALIILE DESPRE
IMINENTUL RTS AL LUI CHRIS TAYLOR!

TESTE

RUNAWAY 2
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2:
THE RISE OF THE WITCH-KING
SAM & MAX:
EPISODE 2: SITUATION COMEDY

AVANPREMIERĂ

ARMED ASSAULT
CLIVE BARKER'S JERICHO
LEFT 4 DEAD
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
SILENT HUNTER 4

Rainbow Six: Vegas

SERIA RAINBOW SIX ÎN STRAIE NEXT-GEN



Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK — NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

fiberlink

Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s în internet**.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** — viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament — până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! — transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS — televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE
3
LUNI

INFORMAȚII CLIENȚI
031 400 4600

internet cu
viteza luminii

rds.LINK
www.rdslink.ro

2006 a murit! Trăiască 2007!

A fost 2006 anul tuturor provocărilor? Apariția consolelor next-gen, mirajul graficii DirectX 10, titlurile bombastice - au oare toate acestea vreun sens fără pasiunea creatoare care stă în spatele jocurilor video? Sigur că nu. În această ediție de început de an, PC Games se aruncă în lupta "subiectiv vs. obiectiv" și vă livrează un Best of 2006. Primul handicap pe care îl veți constata este imposibilitatea ca trei redactori să joace în paralel toate jocurile care au apărut timp de un an, inclusiv cele mai importante dintre acestea. În aceste condiții este foarte dificil să reții un best of the best sau să te legi la cap cu comparații între toate titlurile apărute. Ar ieși o varză inimaginabilă și noi am bate câmpii în mod dizgrațios! Cu trei bărboși care sar aidoma cimpanzeilor, de la o platformă de joc la alta, scoțând sunete nearticulate și privind realitatea intrării în UE ca pe ceva "interesant", plus unul (n.r. la fel de bărbos) care îți pisează creierii cu nevoia stringentă și veșnică de materiale paginabile, nu aș putea spune că redacția PC Games este una pe care să-ți faci plăcere să o frecventezi... În ciuda acestor condiții vitrege, vom oferi și de data aceasta păreri noastre despre jocurile anului care tocmai s-a încheiat, răstimp în care am fost cu toții martorii unor adevărate cutremure în industria gaming-ului.

Unul dintre fenomenele marcante ale anului

trecut a fost atracția irezistibilă pe care au exercitat-o MMO-urile asupra numeroșilor producători și publisheri, dornici să-și taie fiecare câte o feliuță din tortul devorat până acum cu egoism de Blizzard cu ale sale 8 milioane de abonați activi la **World of Warcraft**.

Am resimțit, apoi, primele efecte ale puternicei influențe Next-Gen asupra jocurilor pentru PC. Consecințele s-au manifestat printr-un număr monstruos de portări. **Rainbow Six: Lockdown**, **Marvel: Ultimate Alliance**, **Splinter Cell: Double Agent** sau **Rainbow Six: Vegas** sunt doar câteva titluri la vederea cărora ne-am întrebât cât de fatală poate fi această convertire. Între acestea, ultimele două sunt jocuri izbutite, dar ne-au îngenucheat configurațiile și au pus degetul pe o rană foarte dureroasă: Odată cu democratizarea Xbox 360 și sosirea PS3, scule care îți permit să joci în condiții optime la banii pe care-i dai pe o placă video ultimul răcnet, ne întrebăm ce se va alege de jocurile destinate bătrânului PC...

Împreună cu voi, forumiști și cititori fideli ai revistei, vom încerca în edițiile viitoare să răspundem acestei întrebări, precum și multor altor "chestiuni arzătoare" din viața de zi cu zi a game-ului român.

CIPRIAN COROIANU
Redactor-șef



Impressum

Director Executiv

Alexandrina Peter
executiv@mediacombat.ro

Redactor-șef

Ciprian Coroianu (Rambo Chix)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv

Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:

Jăcint Erdei (Cioban Barbaru)
jacint@pcgames.ro

Paul Sărățeanu (Paul Distileanu)
paul@pcgames.ro

Corectură

Liana Coroianu (Frăgutza)

DTP

Cristian Mada (Rockk)

CD-ROM/ Webmaster

Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 15 IANUARIE 2007

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE

Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacombat.ro

Comenzi și abonamente:

0259/441.523; abonamente@mediacombat.ro

Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359/401.086

Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720/440.003
distributie@mediacombat.ro
Aurică Andrei - tel: 0359/401.086

Contabilitate

Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediacombat.ro

Juridic: Ioana Cioară juridic@mediacombat.ro

Reclamații:

e-mail: reclamatii@mediacombat.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

Producție CD-ROM:

SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1

CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094

tel.: 0259-441.523

fax: 0259-441.523

e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacombat.ro

www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games 4 Fun, CD Forum, Andrei, Noroceli.

Președinte: Dorel Puchianu

Inserenți

RDS	2	Best Distribution	53, 85
Audiofon	87, 98, 99	Next	72
Airtoy	13		
TV Transilvania	39		



Publicație auditată
pe perioada
iulie - decembrie 2004

Supreme Commander



Left 4 Dead



Rainbow Six: Vegas



Actualități

Editorial	3
Star Wars: Galaxies: 14-Day Trial.....	8
Actualități	9
Top 10 cititori	12
Top 5 redactor PCG	12
Cele mai așteptate jocuri	12

Jocuri FULL

Lionheart.....	6
----------------	---

Jocurile Anului 2006

Strategie	14
FPS/Action	15
Adventure/RPG	16
Curse	17
MMORPG	18
Alte clasificări	19

Beta Hands-On

Supreme Commander	20
-------------------------	----

Avanpremieră

Armed Assault	30
Age of Conan: Hyborian Adventures	36
Clive Barker's Jericho	40
Left 4 Dead	42
Dawn of Magic	46
Silent Hunter 4	46
Titan Quest: Immortal Throne	48
Tomb Raider: Anniversary	50
Warhammer Online: Age of Reckoning	54

Test

FPS

Rainbow Six: Vegas	60
--------------------------	----

Action

Arthur and the Minimoys	76
Rayman: Raving Rabbids	79

Strategy

DEFCON	68
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-king. 70	



RPG

Marvel: Ultimate Alliance	80
The Elder Scrolls: Oblivion	
- Knights of the Nine	82

MMORPG

Lineage II: Chronicle V - Oath of Blood.....	84
--	----

Adventure

Sam&Max: Episode 2, Situation: Comedy ..	73
Runaway 2: The Dream of the Turtle	74
Agatha Christie:	
Murder on the Orient Express.....	78

Sim

Star Trek: Legacy	86
-------------------------	----

Testul timpului

Seria Rainbow Six	58
-------------------------	----

Hardware

Actualități	11
Razer Tarantula	88
Illuminated Metal Keyboard	90
Plăci de sunet	91

Eseu

Diavolul din adâncuri	96
-----------------------------	----

Service

Impressum	3
Cuprins CD & DVD	5
Poșta Redacției	92
Ultima pagină	98

Concurs

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-king. 93	
Star Wars: Galaxies	93

În urma tragerii la sorți a câștigătorilor concursurilor organizate de revista **PC Games 4 Fun**, s-au extras următorii:

Luna august: Faur Andrei, loc. Crișcior, jud. Hunedoara, - jocul „Prey” (Best Distribution)

Luna septembrie - Lung Natalia, loc. Oradea, jud. Bihor, - jocul „Rush for Berlin” (TNT Games)

Luna octombrie - Farcaș Andrei Nicolae, loc. Reghin, Jud. Mureș - jocul „FIFA 07” (Best Distribution)

Luna noiembrie - Sacrieru Dan Cristian, loc. Piatra Neamț, Jud. Neamț - jocul „Gothic 3” (Best Distribution)

Luna decembrie - Condrache Cătălin, com. Matca, Jud. Galați - jocul „NEED FOR SPEED: CARBON” (Best Distribution)

Luna decembrie - Tiberiu Cionca, loc. București - jocul „SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT” (Ubisoft)

CD

FULL VERSION Lionheart: The Legacy of the Crusader

DVD

FULL VERSION
Lionheart: The Legacy of the CrusaderMechWarrior 4: Mercenaries:
COOP 1.2**PATCHES**NWN 2 v1.03 to v1.04
Unreal Anthology Gold**FREE FULL VERSION**

Railroad Tycoon

TRIAL VERSIONStar Wars: Galaxies 14 zile
trial**DEMOS**Armed Assault
Bone - Out of Boneville
Officers
Sam & Max - Situation
Comedy
Xpand Rally Xtreme**DRIVERS**ATi Catalyst v6.11 (win2K/XP)
nVidia ForceWare 93.71
(win2K/XP)**SPECIALS**DOTA Allstars v 6.37
DOTA Allstars v 6.38b
outbreack Behind the Scenes
Quake 3 FX**TOOLS**Ad-Aware SE Personal
Open-Office v2.0.1 Final
Universal Extractor
YouTube Downloader
Zone Alarm Pro Downloader**VIDEOS**Crysis Ingame
Halo 3TVAd
Left 4 Dead
Microsoft CES
Reprobates
SH4 Dev Diary EP2
SH4 Dev Diary EP3
Stalker
Stalker SOC Aftermath
STALKER What Lies Within
Ghost Recon: Advanced
Warfighter 2 Moviepack

Lionheart

CD-DVD



Full Version

Armed Assault

DVD



Demo

NWN 2

DVD



Patch

Officers

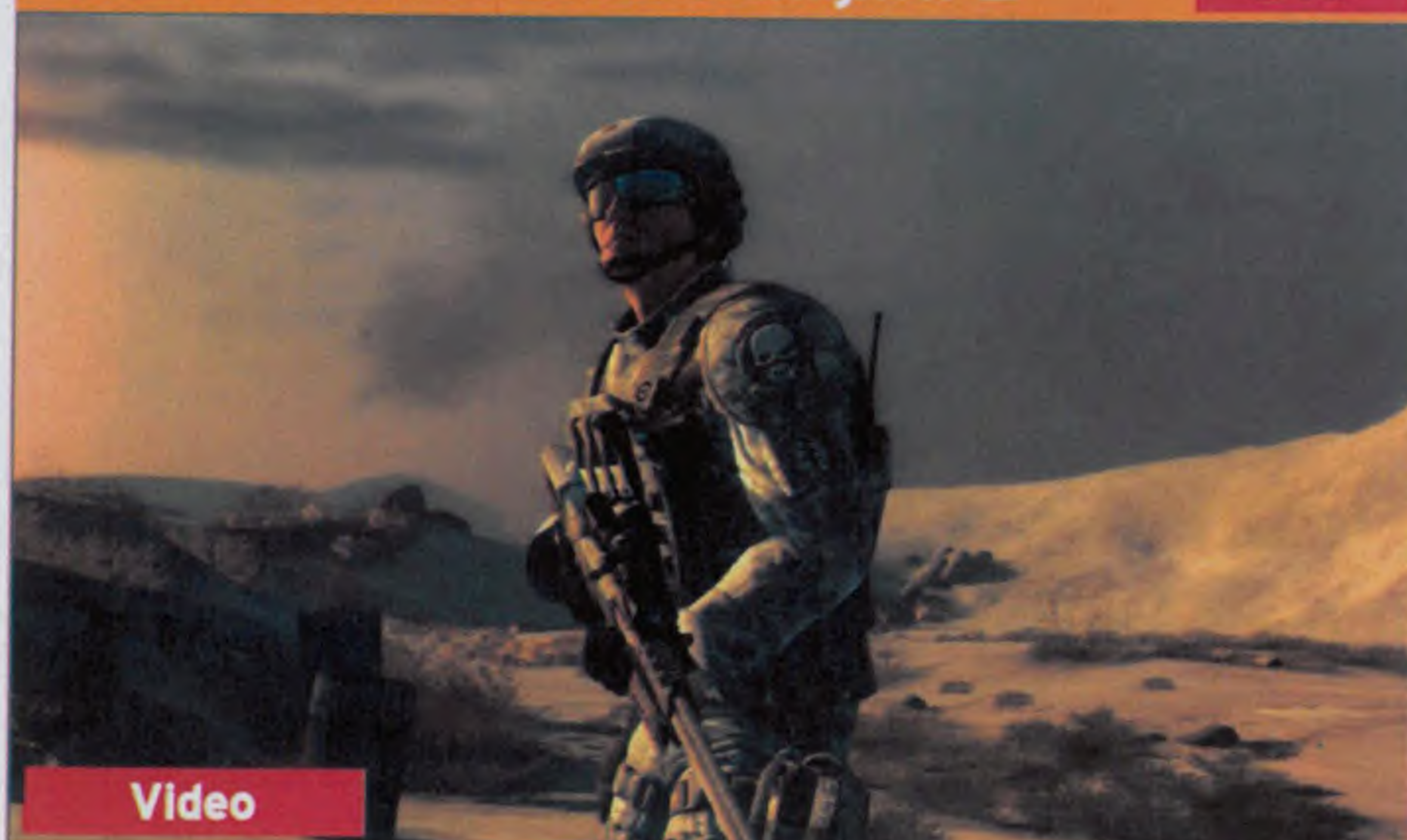
DVD



Demo

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

DVD



Video

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

Lionheart: Legacy of the Crusader

Când spui, cu tristețe în glas, Black Isle, gândul te poartă imediat spre cele mai bune RPG-uri ale tuturor timpurilor. **Planescape Torment, Icewind Dale, Baldur's Gate, toate aceste bijuterii fascinante au făcut istorie și încă mai sunt considerate de mulți adevăratele referințe în domeniu.**

Cu Da Vinci la o bere

Cu **Lionheart**, Black Isle au încercat ceva nou, atât din punct de vedere al setting-ului, cât și al design-ului de gameplay. Spre deosebire de titlurile lor precedente, care aveau la bord o puternică infuzie de **Dungeons and Dragons**, **Lionheart** abordează un trecut alternativ deosebit de

atractiv, cu personaje despre care am învățat la școală, cu locuri de vis pe care, cu siguranță, aș vrea să le vizitez cândva și, evident, cu o poveste plină de intrigi, trădare, răsturnări de situație și câte și mai câte. În timpuri de mult apuse, legendarul Richard Inimă-de-Leu a pus ochii pe ținuturile din Est, acolo unde trăiau păgânii. Și cum

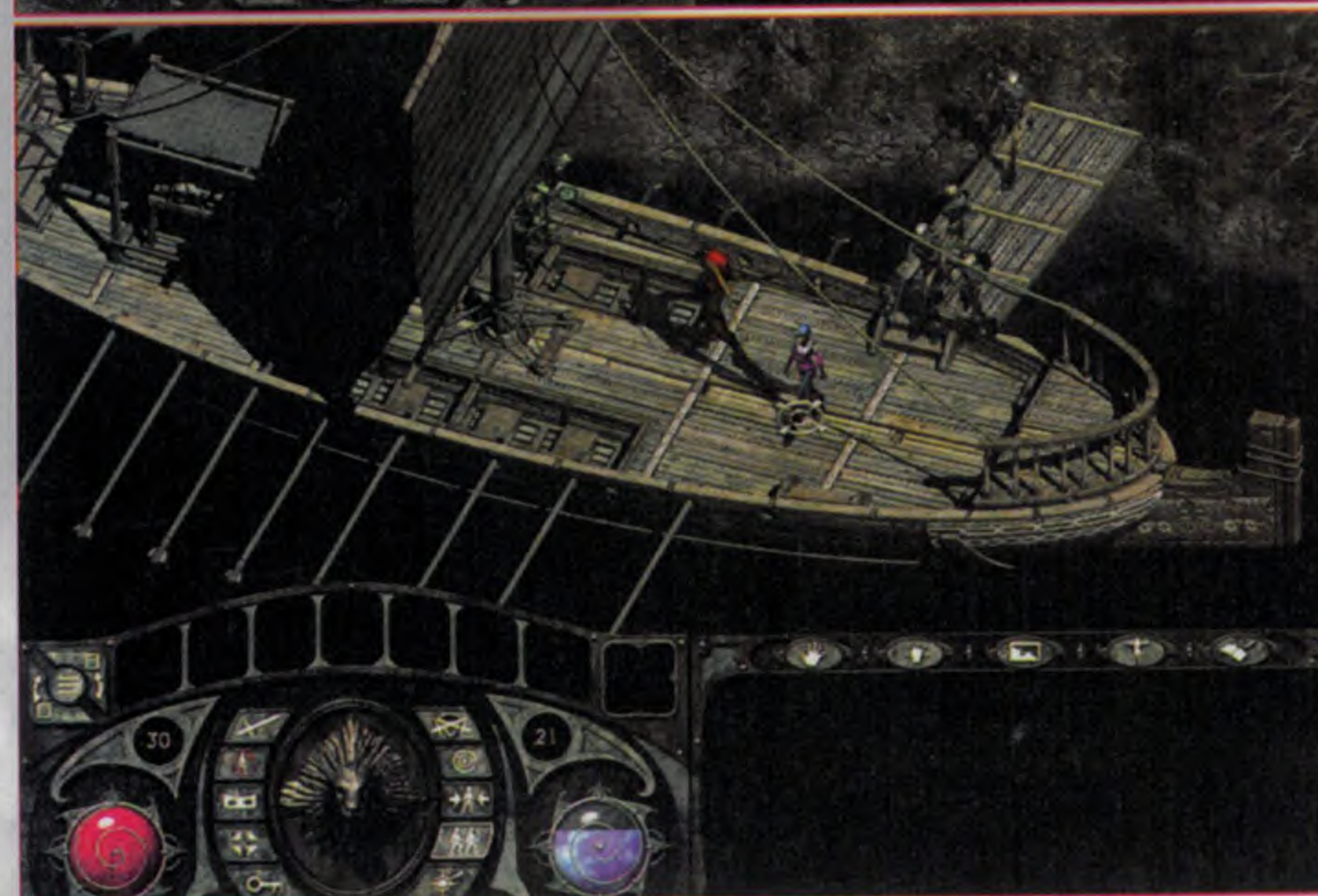
omul se plictisea de moarte, a pus la cale o a treia Cruciadă - zis și făcut. Cu desagile în spinare, cu paloșul de paladin pe umăr, europenii s-au îndreptat, cu mic, cu mare, pentru a se confrunta cu oștirile lui Saladin. Toate bune și frumoase, capete au căzut, sânge s-a scurs, prizonieri au fost luați, până când pe Richard l-a pus dracul să asculte sfaturile unui sfetnic trădător și să execute 3.000 de prizonieri.

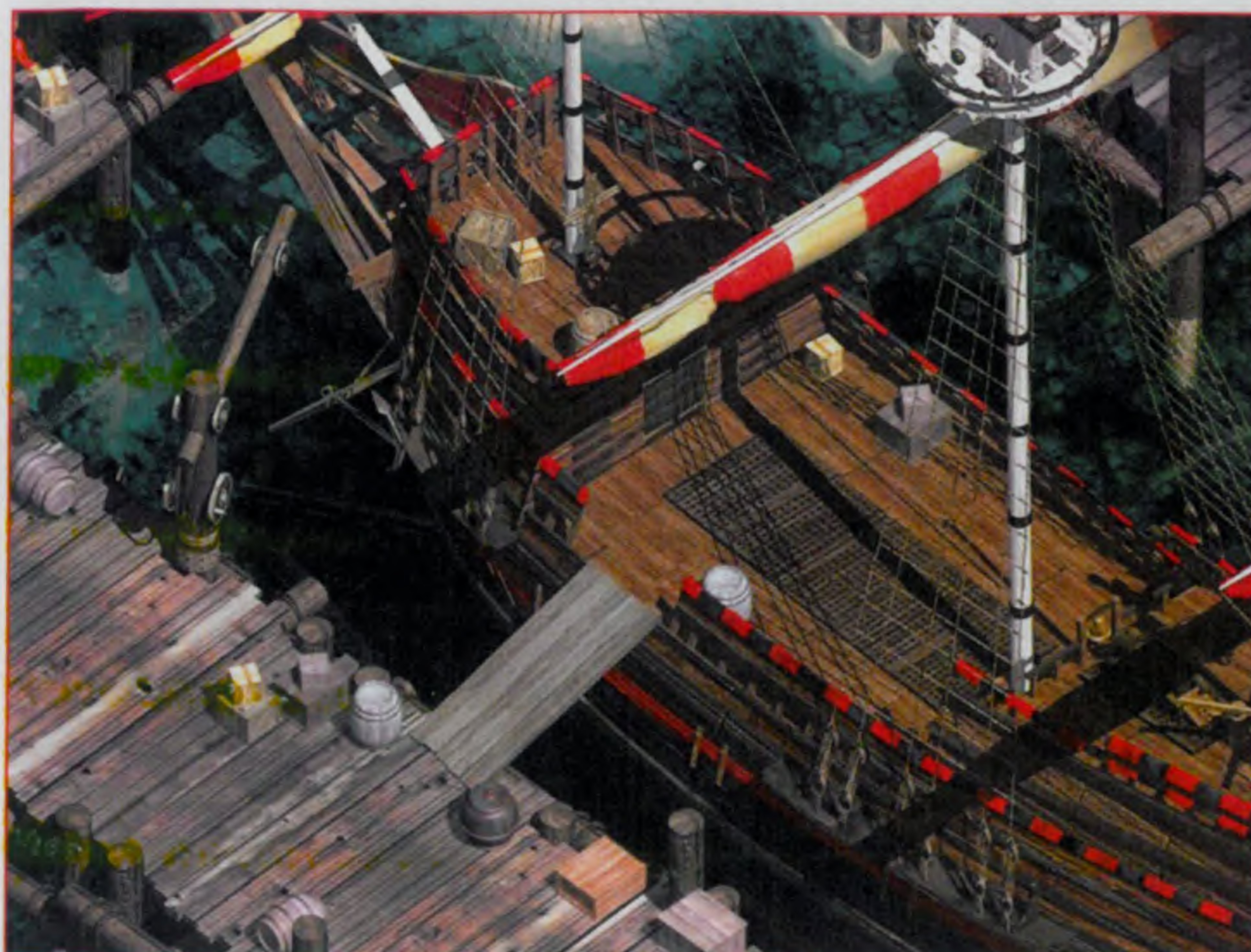
Gestul său necugetat a dus la deschiderea unei porți către tărâmul întunecat, de unde lumea a fost imediat invadată de tot soiul de creaturi demonice. Richard și Saladin s-au luat în acel moment de mână și, umăr la umăr, au luptat împotriva armatelor necurate până ce au reușit să le învingă, să le trimită la origini și să închidă poarta dintre dimensi-

uni. Toate bune și frumoase, problema e că lumea noastră a rămas "infectată" cu tot soiul de spirite demonice, spirite care, încet, încet, au fuzionat cu populația indigenă. Exact ca lungul și istovitorul proces de romanizare al dacilor. Cu timpul, aceste spirite au dat trupurilor ce le găzduiau diverse puteri, fie bune, fie rele, pe unii i-au ajutat, pe alții i-au dus la pierzanie. Și iată-ne acum, cândva prin anii 1.500, unde trebuie să conducem un personaj solitar pe diverse poteci pline de primejdii, într-o lume zbuciumată de tot soiul de conflicte, creaturi fantastice, precum și oameni celebri, cum ar fi Da Vinci, Machiavelli, Cortez etc.

Barcelona CF

Când începi jocul, poți fie să alegi dintr-o listă de personaje predefi-





nite, fie să îți crezi tu unul de la zero, folosind sistemul SPECIAL (denumit astfel folosind inițialele celor șapte atribute de bază ale caracterului, strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility și luck), sistem folosit, pentru prima dată, în **Fallout** (1997). Mai exact, nu avem la dispoziție o clasă anume, deci nu putem alege să jucăm un fighter, un mag sau mai știu eu ce alte variațiuni vă trec prin cap, ci distribuim un număr fix de puncte între abilitățile pe care vi le-am enumerat mai sus - așadar, avem la dispoziție un sistem deosebit de variat prin intermediul căruia ne putem defini personajul, până la cele mai mici detalii. Pe lângă toate acestea, fiecare dintre cele patru rase (Human, Demonkin, Feralkin și Sylvant) are la dispoziție un set de racial treats (opționale), precum și tot soiul de skill-uri cu care să ne împovărăm personajul. Per ansamblu, mâna celor de la Black Isle se simte încă de la început, oferindu-ne, odată cu primii pași în universul jocului, senzația unui RPG puternic și bine pus la punct. În sine, **Lionheart** este un CRPG axat destul de mult pe partea de combat. Desigur, ne vom petrece destul timp prin marile orașe ale lumii, discutând cu tot felul de

personalități istorice mai mult sau mai puțin cunoscute, îndeplinind quest-uri principale și secundare, însă cea mai mare parte a jocului se desfășoară pe câmpul de luptă. Posibilitățile oferite la crearea personajului oferă și aici diversitate în abordarea inamicilor, diversele strategii de care avem parte jucând cu un erou mëlée sau un adept al magiei oferind titlului o doză sănătoasă de rejucabilitate. Dacă ne plictisim să explorăm această lume fantastică de unul singur, avem la dispoziție și un mod multiplayer ce ne permite să adunăm o gașcă de prieteni și să purcedem voioși, într-un mod *cooperativ*, la executarea răului de pe fața planetei. Multiplayer-ul poate fi extrem de distractiv, iar prezența a patru personaje pe câmpul de luptă reduce, oarecum, dificultatea destul de ridicată a jocului. Dificultate ridicată, dar nu imposibilă.

Așadar, dragii moșului, iată că revista noastră vă aduce și de această dată un titlu de calibru - și nu orice titlu, ci unul Black Isle. În memoria acestui excepțional studio, desființat, din păcate, vă urăm spor la gaming!

PAUL DISTILEANU
paul@pcgames.ro



Casetă tehnică

Producător: Black Isle
Publisher: Interplay
Data de apariție: 13 august 2003



Star Wars Galaxies: 14-Day Trial

Prima trilogie Star Wars a fost o capodoperă epică ce ne-a schimbat percepția asupra SF-ului. Duelurile cu săbii laser, folosirea Forței, bătăliile acerbe între navele TIE ale imperialilor și X-wings pilotate de rebeli, povestea fermecătoare - toate acestea au făcut din Star Wars o legendă vie. După rularea filmelor în cinematografe, toți fanii vroiau să devină cavaleri Jedi și să aibă propria lor sabie laser, toți încercau să fie la fel de șmecheri precum Han Solo, toți visau să ajungă să piloteze una din fantasticele nave văzute pe ecran, iar băieții s-au îndrăgostit de "melcii" ce completau frizura prințesei Leia. **Star Wars Galaxies**, unul dintre cele mai cunoscute MMORPG-uri de la

ora actuală, transformă aceste vise în realitate. Fiind construit în jurul primei trilogii, jocul oferă șansa de a întâlni eroi ai filmului și de a explora o lume vastă din care nu lipsesc nici locațiile bine cunoscute (Tatooine, Coruscant, Endor). Aventura începe alegând una dintre cele nouă clase de caractere oferite de producători, dintre care nu lipsește nici Jedi. Fiecare din aceste clase dispune de nenumărate abilități, care permit mai multe direcții de evoluție a personajului. Indiferent de clasa care te atrage cel mai mult, îți vei putea încadra avatarul într-una din cele zece clase preluate din film. Printre ele se numără, în afară de oameni, și delicatele precum wookiees, rodians sau twi-leks. Pentru a nu te pierde în

vasta lume a jocului, procesul de creare a personajului este urmat de un scurt tutorial care te familiarizează cu bazele acestuia. După terminarea sa, te așteaptă mii de quest-uri completarea cărora îți aduce faima, sau dimpotrivă, te transformă în cel mai infam personaj al Universului. Multe dintre misiunile care-ți vor fi încredințate implică întâlnirea unor personaje legendare ca Jabba the Hutt, Obi-Wan Kenobi, Luke Skywalker sau Chewbacca.

O diferență esențială față de alte MMORPG-uri este prezența luptei spațiale. Când te-ai săturat de vânărea monștrilor ascunși prin diferite donjoane și grote, poți să sari în carlinga navei tale spațiale și poți porni la explorarea spațiului. Indiferent dacă vânezi

pirai sau încerci să scapi de navele imperiale, luptele spațiale se dovedesc a fi deosebit de distractive. Pentru a putea obține un avantaj față de oponentii tăi, nu doar echipamentul personal se poate îmbunătăți, ci și cel al navei spațiale.

Dacă vrei să încerci gratuit, timp de 14 zile acest popular MMORPG, tot ce trebuie să faci e să instalezi trial-ul de pe DVD (e recomandat ca înainte să citești EULA). Nu uita nici de cele două concursuri anunțate luna aceasta: atât cel online, cât și cel din revistă îți poate aduce premii **Star Wars Galaxies**. Forța fie cu voi!

CIOBAN BARBARU
jacint@pcgames.ro



NPD dă drumul la date

Toate forumurile, mai mult sau mai puțin oficiale, de pe coclaurile internetului mișună în ultimul timp de tot soiul de indivizi, interesați să-și dea cu părerea față de ultimele cifre pe care cei de la NPD au avut bunăvoința să le facă publice. Thread-uri de peste 50 pagini, certuri, înjurături mai ceva ca

pe stadioanele din România, toate legate deja de eternul război al consolelor și al viabilității în timp a PC-ului.

Cifrele des-pre care vă zic sunt pe decembrie 2006, cea de-a doua lună în care Wii și PS3 se aflau, oficial, pe piață, și au putut concura cot la cot și gând la gând cu X360. Ei bine, ce s-a

întâmpnat și de ce e lumea atât de contrariată? Pentru că, se pare, X360 e marele câștigător al duelului, Wii la apropiere în urma sa, iar PS3 nițel mai în spate, încă nerevenindu-și după problemele de aprovizionare de care s-a lovit la lansare. Iată câteva date:

Vânzări console			Top vânzări jocuri, decembrie 2006:	
Consola	Decembrie	LTD		
Nintendo DS	1.6 mm	9.2mm	Madden NFL 07	1.9 mm
PS2	1.4 mm	37.1 mm	Call Of Duty 3	1.1 mm
GBA	850.7 K	35.1 mm	Cars	874.0 K
Xbox 360	1.1 mm	4.5 mm	Need for Speed: Carbon	871.6 K
Wii	604.2 K	1.1 mm	Gears of War	815.7 K
PSP	953.2 K	6.7 mm	Guitar Hero 2	805.2 K
PS3	490.7 K	687.3 K	Lego Star Wars II: TOT	792.3 K
			WWE Smackdown vs. Raw 2007	731.6 K
			Tony Hawk's Project 8	713.9 K
			Marvel: Ultimate Alliance	642.9 K

Carmack discută

Fratele Carmack, acest elefant sacru al industriei de gaming, s-a pus frumușel la masă cu niște colegi de-ai noștri din presa online și a început să discute nițel despre viitorul companiei sale și despre viitoarele direcții pe care aceasta se va îndrepta în ceea ce privește titlurile aflate în pregătire. Primul aspect interesant al acestui interviu este dorința acerbă a lui Carmack de a relua legăturile de strânsă prietenie cu japonezii de la Nintendo, legături ce fuseseră întrerupte, din varii motive, de mult și bine. Astfel, joculețul lor pentru

telefoane mobile, **Orcs and Elves**, ar putea să-și găsească o nouă casă în sânul interactiv al consolei Nintendo DS, devenind astfel primul joc făcut de id pentru niponi de foarte mult timp încoace. În altă ordine de idei, Carmack declară că, în ideea producerii unor eventuale jocuri pentru consolele next-gen, bibeloul celor de la Microsoft va fi prima alegere a companiei, în detrimentul lui PS3. Motivul? Foarte simplu, mediul de programare și cel de proiectare pe care X360 le oferă sunt mult mai facile, iar decizia Sony de a merge pe mâna CPU-



ului asimetric este considerată inoportună. Asta nu înseamnă că id refuză, din start, să producă jocuri pentru PS3, însă devtools-urile acestei console sunt, după spusele lui Carmack, încă nefinisate și dificil de manevrat.

Primele bănci virtuale



Iată că am trăit să o vedem și pe asta. Universul **Entropia**, celebrul MMO al celor de la MindArk, a mai depășit o limită în ceea ce privește relația dintre gaming-ul online și lumea

reală, fiind blagoslovit cu cinci licențe virtuale pentru bancheri. Acestea înseamnă... exact ceea ce credeți voi că înseamnă. Bancherii in game pot transfera fonduri din **Entropia** direct în contul tău bancar de la Ion Țiriac sau Banca Agricolă, transformați, evident, în monedă de circulație. Acest lucru este posibil datorită binecunoscutei rate de conversie dintre banii EU (Entropia Universe) și cei reali. Mai mult decât atât, este posibil și să extragi note EU din banii reali, tot prin intermediul acelo-

rași bănci. Aceste licențe, valabile pentru doi ani de zile, vor fi scoase la licitație în Entropia, licitație care va începe la jumătatea lunii ianuarie. **Entropia** e, momentan, singurul MMO a cărui monedă "oficială" are o rată de schimb fixă cu cea a dolarului american, aceasta fiind, de acum încolo, foarte ușor de mutat din lumea virtuală în cea reală folosind un simplu card ATM. Peste 1 milion de bancomate din toată lumea vor putea fi folosite pentru a duce la bun sfârșit aceste tranzacții.

OPINIE
ERDEI JÁCINT

Impozit epic

Completarea formularelor în care ne estimăm sau declarăm veniturile este un coșmar pentru majoritatea din noi. Nu doar că trebuie să-ți împarți veniturile pe diferite categorii și să declari fiecare bun care ți-a intrat în posesie, ci trebuie să faci aceste lucruri într-un mod care depășește schema de gândire a unui om obișnuit. Mult mai suprarrealistă este însă ideea să plătești impozit pe baza obiectelor obținute în MMO-uri. Nu e vorba de o glumă morbidă, ci de realitate. Organele fiscale din SUA planifică impozitarea bunurilor deținute în MMO-uri. De exemplu, este posibil ca pe viitor jucătorii americani să plătească bani reali în urma obținerii unui obiect epic în **World of Warcraft**. Conform logicii guvernului american, bunurile virtuale din diferitele jocuri, au o valoare care se poate exprima și în bani reali. Acest lucru se datorează faptului că reprezintă obiectul unei activități comerciale: răsplata unei "munci" prestate în spațiul virtual. Pe reprezentanții organelor fiscale sus amintite nu-i interesează dacă într-adevăr faci comerț virtual cu aceste bunuri - pentru ei important este faptul că obiectele în cauză posedă acest potențial. Având o astfel de valoare, bunurile trebuie supuse automat procesului de impozitare. Unii analiști afirmă că această propunere a pornit de la deschiderea magazinelor virtuale din Second Life, unde bunurile virtuale pot fi achiziționate contra unor sume reale de bani. Alții caută originile acestei propuneri în fenomenul de farming și comercializare de valută virtuală în schimbul valutei reale - îndeletnicire practică în special de asiatici. Dan Miller, specialist economic, a făcut următoarea afirmație: "Nici nu se pune problema ca acest tip de impozit să fie introdus sau nu. Întrebarea e când va fi introdus". De aici a pornit o avalanșă întregă în cadrul căreia renumiți specialiști economici au început să cerceteze impozitul care ar trebui plătit în urma raid-urilor sau impozitul care ar trebui plătit în urma obținerii de obiecte virtuale prin moștenire. De-a dreptul aberant!

WoW - 8 milioane

Se pare că lumea nu se mai satură nicicum de MMO-ul celor de la Blizzard. Recent, visco-lienii au anunțat că jocul lor a depășit 8 milioane de conturi active, număr aflat în continuă creștere. Și cum ne-am procopsit și cu **Burning Crusade**, ne așteptăm la câteva milioane în plus cât de curând.

Genesis - data de lansare și beta

Un nou trailer pentru **Genesis Rising: The Universal Crusade**, space combat strategy-ul celor de la Metamorf Studios, ne înfățișează câteva minute de gameplay high res, culminând cu un anunț conform căruia jocul va apărea pe piață în martie 2007. De asemenea, beta-ul nu mai este restricționat doar subscriberilor Fileplanet.

Reprobates - data de lansare

Site-ul oficial **Reprobates** (<http://www.futuregames.cz/reprobates/>) ne oferă acum cu bunăvoință o dată de lansare pentru adventure game-ul celor de la Future Games. În frumoasa lor limbă cehă, producătorii ne informează că titlul de față va vedea lumina zilei în martie 2007.

Disney vrea MMO-uri

Cei de la Disney și-au arătat intenția de a lansa noi și noi titluri de MMO-uri inspirate din propriile licențe. Planuri există deja pentru **Pirates of the Caribbean**, iar Disney declară că aceste jocuri se vor orienta spre un public mai tânăr și nu doresc a concura defel cu coloșii genului, precum **World of Warcraft** sau **Second Life**.

Nibris la muncă

Producătorul polonez Nibris a anunțat cu bucurie în glas că lucrează de zor la 4 titluri pentru Wii și la 3 titluri pentru Nintendo DS, titluri dintre care, până în prezent, au fost confirmate doar trei. **Raid Over the River** (DS, Wii), **Sadness** (Wii), precum și **Double Bloob** (DS). Așteptăm cu interes.

Hellgate: London vrea să scoată bani

Nu cu mult timp în urmă, producătorii anticipatului **Hellgate: London** au anunțat că FPS-RPG-ul lor va fi lansat pe piață în vara lui 2007. Inițial, titlul de față trebuia să ne onoreze cu prezența chiar la începutul acestui an, însă cei de la Flagship Studios au decis că mai au nevoie de timp pentru a

finisa câteva detalii și pentru a se asigura că produsul va ajunge în mâinile consumatorilor în stare perfectă de funcționare. Toate bune și frumoase, însă bomba a fost lansată recent, când Flagship a declarat că, pentru a putea juca **Hellgate** în multiplayer, vom fi nevoiți să plătim o taxă lunară, asemenea

unui MMO. Hibridizarea jocului este făcută în stilul deja tradițional inițiat de ArenaNet, adicăteia cu o componentă PvE bazată foarte puternic pe instanțe și pe grupuri, cu o eventuală parte de PvP, care însă nu va fi deosebit de importantă. Vom avea, de asemenea, parte de un mod *Hardcore*, asemănător cu cel din **Diablo II** (joc la care mulți membri ai echipei Flagship au lucrat cu avânt pionieresc). Partea multiplayer a lui **Hellgate** va conține toate misiunile și povestea prezentă în modulul singleplayer, precum și moduri de joc exclusive și conținut în plus. Asemenea singleplayer-ului, jocul online va fi compus din locații și item-uri generate în mod dinamic, iar conținutul auxiliar va fi în continuu adăugat de o echipă specializată.

Beta test-ul pentru MMORPG-ul celor de la Turbine, **Lord of the Rings: Shadows of Angmar**, a început pe data de 13 ianuarie, iar producătorul și publisherul Codemasters au dorit să precizeze că acest stress test este o adevărată piatră de încercare pentru viitorul titlului. Pentru prima dată, Turbine a permis unui număr foarte mare de jucători să participe și să testeze absolut fiecare

aspect al titlului în parte, adunând zeci și zeci de mii de fani ai lui Tolkien (și nu în ultimul rând, al genului) pe Tărâmul de Mijloc. Dacă beta testul va fi unul reușit, cei de la Codemasters vor putea aduna date extrem de prețioase, legate de optimizarea engine-ului grafic, capacitatea serverelor, diverse probleme in-game legate de gameplay, bug-uri, precum și alte elemente care vor ajuta ca

LOTR MMO Beta

produsul final să iasă cât mai bine. Conform estimărilor, se dorește ca 200.000 de testerii să ia o gură de **Shadows of Angmar**, până ce jocul va fi gata de împachetat, cândva în această primăvară. Mai mult decât atât, conturile activate în timpul stress test-ului sunt valabile și pe parcursul programului beta.

Mai multe detalii pe www.lotro-europe.com.



Hitachi

HDD de 1 TB

Anul trecut, Hitachi Global Storage Technologies a prezis că producătorii de hard-disk-uri vor anunța unități de 1 Terabyte până la sfârșitul lui 2006. Analistii și-au greșit prognoza doar cu câteva zile. Hitachi a anunțat pentru primul trimestru al anului lansarea unui HDD de 3,5 țoli cu capacitatea de 1 TB pentru sisteme desktop. HDD-ul Deskstar 7K1000 va avea un preț de 399 dolari, adică aproximativ 40 cenți pe GB. Hitachi va lansa, de asemenea, și un model asemănător, de 750GB. Compania rivală Seagate Technology va lansa și ea un HDD de 1TB în prima jumătate a anului. Creșterea capacității de stocare a HDD-urilor se datorează în parte intro-



ducerii tehnologiei de înregistrare perpendiculară la unitățile de 3,5 țoli.

Samsung

Ecran TFT cu două fețe



Hitachi Maxell plănuiește să prezinte versiunea de 300 GB a unui disc optic holografic care va fi disponibil pentru o categorie specială de clienți din indus-

tria de entertainment începând chiar de luna viitoare. Discul holografic, denumit Tapestry HDS-300R, va fi produs de InPhase Technologies și inițial va fi disponibil doar unui număr limitat de consumatori. Lansarea produsului pentru publicul larg va avea loc abia în primul semestru al anului viitor. Deși InPhase nu a dezvăluit prețul exact, a declarat totuși că acesta se va situa undeva între

100 și 125 dolari, bazându-și estimarea pe actualele prețuri ale celorlalte produse oferite de Maxell. În 2008, InPhase plănuiește lansarea unei noi generații de discuri optice, cu o capacitate de stocare de 800 GB și o rată de transfer a datelor de până la 80 MB pe secundă. Planurile mărește continuă cu dorința de a extinde această capacitate spre 1,6 TB până în 2010.

Asus

Plăci grafice externe pentru laptopuri

Jucătorii care dispun de laptopuri au un motiv serios de sărbătoare!

Asus a anunțat dezvoltarea primului dispozitiv din lume ce permite unei plăci grafice PCI-Express dintr-un sistem desktop să fie utilizat în cadrul unui laptop. Dispozitivul denumit XG Station, conectează placa în cadrul slotului ExpressCard, disponibil în majoritatea notebook-urilor. Placa acționează un monitor extern ce devine

astfel primary display. XG Station încorporează totodată două porturi USB 2.0, o ieșire Dolby 5.1,



respectiv o ieșire pentru microfon. Asus a declarat că noul dispozitiv va fi livrat, cel mai

probabil, începând din luna mai pentru un preț aproximativ de 600 dolari, iar perioada de garanție a produsului va fi de 3 ani. Cel mai probabil, dispozitivul va fi livrat împreună cu placa video ASUS EN7900GS. De asemenea, ASUS a confirmat suportul Windows Vista și Windows XP pentru majoritatea noilor sale plăci grafice PCI-Express bazate pe cipuri ATI și nVidia.

Prețurile playerelor MP3 vor scădea

Logitech a anunțat că, în perioada 15 noiembrie - 31 decembrie va organiza o promoție specială pentru sărbătorile de iarnă, prin care fiecare al cincisprezecelea cumpărător al unei tastaturi sau al unui desktop Logitech va primi automat, fără tragere la sorți, un webcam gratuit.

Skype se extinde

Skype și-a extins serviciile de apeluri VoIP la preț redus prin lansarea unor noi tipuri de telefoane, independente de PC. Cu ocazia Consumer Electronics Show din Las Vegas, Skype a anunțat lansarea a 12 telefoane și accesorii, în colaborare cu mai mulți producători de echipamente de telecomunicații. Skype a anunțat, de asemenea, că a încheiat o înțelegere cu Nokia, cel mai important producător de telefoane mobile din lume. Primul telefon Nokia Skype-ready va fi Nokia N800, care va avea funcții de telefon Wi-Fi. Alte telefoane vor fi lansate de ASUS, Ipevo, Philips Electronics și Topcom NV.

LG vrea pace

Compania sud-coreeană LG a lansat primul player dual-format high-definition, cu ocazia târgului Consumer Electronic Show din Las Vegas. Playerul suportă atât formatul Blu-Ray, cât și HD-DVD. Nu este încă foarte clar dacă LG are suportul comunității Blu-Ray (condusă de Sony) și a celei HD-DVD (condusă de Toshiba), dar lansarea acestui player este cu siguranță o veste bună mai ales pentru utilizatori.

DVD îmbunătățit de la Verbatim

Noul Archival Grade DVD-R 8x dispune de un strat reflexiv din aur și din argint. Acest suport media cu reflexe duble, prezintă două avantaje în comparație cu mediile cu un singur strat reflexiv. Primul beneficiu este acela că stratul de aur aduce un plus de rezistență împotriva influențelor atmosferice precum oxidarea - una din cauzele principale ale degradării suporturilor media CD și DVD. Al doilea beneficiu e că stratul de argint aduce o reflexivitate sporită pentru citirea și scrierea datelor de către laser. Produsul este acum disponibil în cutii de cinci sau 25 bucăți.

ATI pierde teren

ATI a pierdut teren, în cel de-al treilea trimestru al anului trecut, la toate categoriile importante de produse grafice. Conform rapoartelor firmei de cercetare Jon Peddie Research, se pare că principala vină este achiziția de către AMD. Analistii spun că achiziția a pus ATI în competiție directă cu unul dintre cei mai mari parteneri ai săi, Intel, și acesta este principalul motiv pentru care cota de piață a ATI a scăzut.

Topul cititorilor PC Games 4 Fun

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.

1



NEVERWINTER NIGHTS 2
(Atari/Obsidian)
ȘI CÂND SE LĂSĂ seara, cei trei maști de la răsărit au început să dea cu staffu' și să scoată smirna din trolli.

2



NFS: CARBON
(EA/EA)
PROASPĂT DEȚINĂTOR al carnetului de conducere, clasa A, B și C, fratele Ciprian a primit de la șef o mașină nou nouță. Din plastic.

3



MEDIEVAL 2
(Creative Assembly/Sega)
CU OCHELARII PE VÂRFUL NASULUI, fratele Mircea "Dănuț" Marian analizează situația tactică, de-a dreptul medievală, de pe terenul de fotbal.

4



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
(Ubisoft/Ubisoft)
SPECIAL PENTRU ACEASTĂ misiune, Jacint s-a tuns chel, pentru a se putea cățăra mai bine pe burlanele din cartierele mărginașe.

5




GW: NIGHTFALL
(NCsoft/ArenaNet)
CÂND VINE VORBA DE MMO-uri, la școală ne învață întotdeauna că e bine să mai ai și niscaiva viață socială.

6



DARK MESSIAH OF NIGHT AND MAGIC
(Ubisoft/Ubisoft)
ȘI NEGRU, ȘI MESIA. Ce mai, profețiile americane dau peste cap întregul concept creștin despre salvatorul omenirii.

7




BATTLEFIELD 2142
(DICE/EA)
VITORUL APROPIAT ne rezervă numai și numai bucluc. O să vedem reclame la Metro și la biscuiți Albina.

8



COMPANY OF HEROES
(Relic/THQ)
FĂRĂ NICIUN COMENTARIU de pri-sos, e timpul să le arătăm nemților de ce au pierdut războiul mondial.

9



CAESAR 4
(Tilted Mill/VU Games)
SĂ DĂM CEZARULUI ce-i al Cezarului. Așa zice o vorbă din străbuni. Dar în cazul ăsta, de noi cine mai are grijă?

10



GOthic 3
(Phirana/Jowood)
ACUM E LA MODĂ STILUL Gotic. Trebuie să te îmbraci în negru și să te spioiești pe față cu trei kilograme de rimel.

Cele mai așteptate jocuri

Poziția actuală	Tendința	Titlul Jocului	Publisher Producător	Termen
1	NOU	Supreme Commander	THQ	23/2/2007
2	NOU	Resident Evil 4	Ubisoft	23/2/2007
3	NOU	Maelstrom	Codemasters	Feb. 2007
4	NOU	D&C: Labyrinth of the Minotaur	GOA	14/2/2007
5	NOU	City Life: World Edition	CDV	Feb. 2007
6	NOU	War Front: Turning Point	10tacle studios	Feb. 2007
7	NOU	UFO: Afterlight	Ascaron	9/2/2007
8	NOU	War Rock	EE LLC	6/2/2007
9	NOU	Sherlock Holmes: The Awakened	Ascaron	16/2/2007
10	NOU	Red Ocean	dtp	Feb. 2007
11	NOU	Test Drive Unlimited	Atari	16/2/2007
12	NOU	Tortuga - Two Treasures	Ascaron	16/2/2007
13	NOU	Midway Arcade Treasures Deluxe	Zoo Digital	23/2/2007
14	NOU	World Championship Poker 2	Oxygen	23/2/2007
15	NOU	Battlestations: Midway	Eidos	Feb. 2007
16	NOU	Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Stardock	Feb. 2007
17	NOU	Infernal	Playlogic	Feb. 2007
18	NOU	Pippa Funnell 3: The Golden...	Ubisoft	Feb. 2007
19	NOU	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy	Feb. 2007
20	NOU	Arthur and the Invisibles	Atari	2/2/2007
21	NOU	Avatar: The Legend Of Aang	THQ	9/2/2007
22	NOU	Charlotte's Web	Sega	9/2/2007
23	NOU	Space Empires V	Empire	9/2/2007
24	NOU	Winter Sports	Oxygen	9/2/2007
25	NOU	ArmA: Armed Assault	505 Games	16/2/2007
26	NOU	Delaware St. John: The Curse of...	Lighthouse	16/2/2007



Top 5 redactor

Paul Sărățeanu



1. NEVERWINTER NIGHTS 2

Chiar mai reușit decât primul NWN, al doilea episod oferă un conținut bogat și variat. Păcat cu bug-urile care-ți taie elanul sau te fac să dai load mai des decât mergi la birt.



2. DARK MESSIAH OF NIGHT AND MAGIC

Scurtuț și departe de complexitatea FPS/RPG-urilor din aceeași lume, Dark Messiah este totuși un joc bunice. Aș fi preferat însă să mă ocup personal de ochiul ciclopului.



3. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

Am mers la Las Vegas și am rămas fără bani și fără muniție. Noul Rainbow Six este chiar reușit, mai puțin grafica blurry care te obosește foarte repede.



4. MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Chiar dacă producătorii au inclus și niște super-eroi de mână a doua, prezența lui Wolverine și gameplay-ul activ compensează minusurile jocului.



5. SAM & MAX EPISODE II

Depart de ingeniozitatea jocului original, noul joc Sam & Max s-a dovedit a fi o pată de culoare vie în lumea jocurilor de aventură care se iau prea în serios.

HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primești sigur ce ai comandat!
trimite codul la **1488**
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXX

WALLPAPER COLOR



ANIMAȚII



LOGO-URI OPERATORI și FOTOGRAFII SMS



EFECTE SONORE

*** TRĂZNITE ***			
I am James Bond	PCG 501112	Sun la cel mai bun armasar din lume..	PCG 501035
High sa	PCG 501111	Orgasm..animalule	PCG 501034
Hei, uite, ma suna cineva	PCG 501110	Noapte buna iubitel	PCG 501033
Hei, ai un mesaj text	PCG 501109	Noapte buna iubi	PCG 501032
Fraiere raspunzi ma la telefon	PCG 501108	Mi-e dor de tine iubitel	PCG 501031
Fantoma care te papa	PCG 501107	Iubitel, sunt blonda de alaltaieri	PCG 501030
E week-end, hai sa mergem	PCG 501104	Iti trimit un pupic maaare si dulce	PCG 501029
Domnule, va suna telefonul	PCG 501103	Inima mea iti apartine iubitule	PCG 501028
Cineva ma suna iar ma suna	PCG 501102	*** ALTELE ***	
Ce vrei pizda	PCG 501101	6 Partun	PCG 500495
Ce d faci de nu raspunzi	PCG 501097	Bebeluş răzând	PCG 500429
Buna, sunt Anjelina Jolie	PCG 501096	Aglomeratie	PCG 500426
Baba	PCG 501095	Iari, iari	PCG 500430
Aveti un apel cu taxa inversa	PCG 501094	Căscat	PCG 500432
Atentie, e o bomba in telefonul tau	PCG 501093	*** EFECTE***	
*** SEXY ***		Bebeluş	PCG 500428
Uuu, baby, raspunde	PCG 501126	Jupiii	PCG 500427
Unde este iubitelul meu	PCG 501038	Telefon din 1960	PCG 500361
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036	Orgasm	PCG 500299
		Răgăit	PCG 500234

MELODII DE APEL

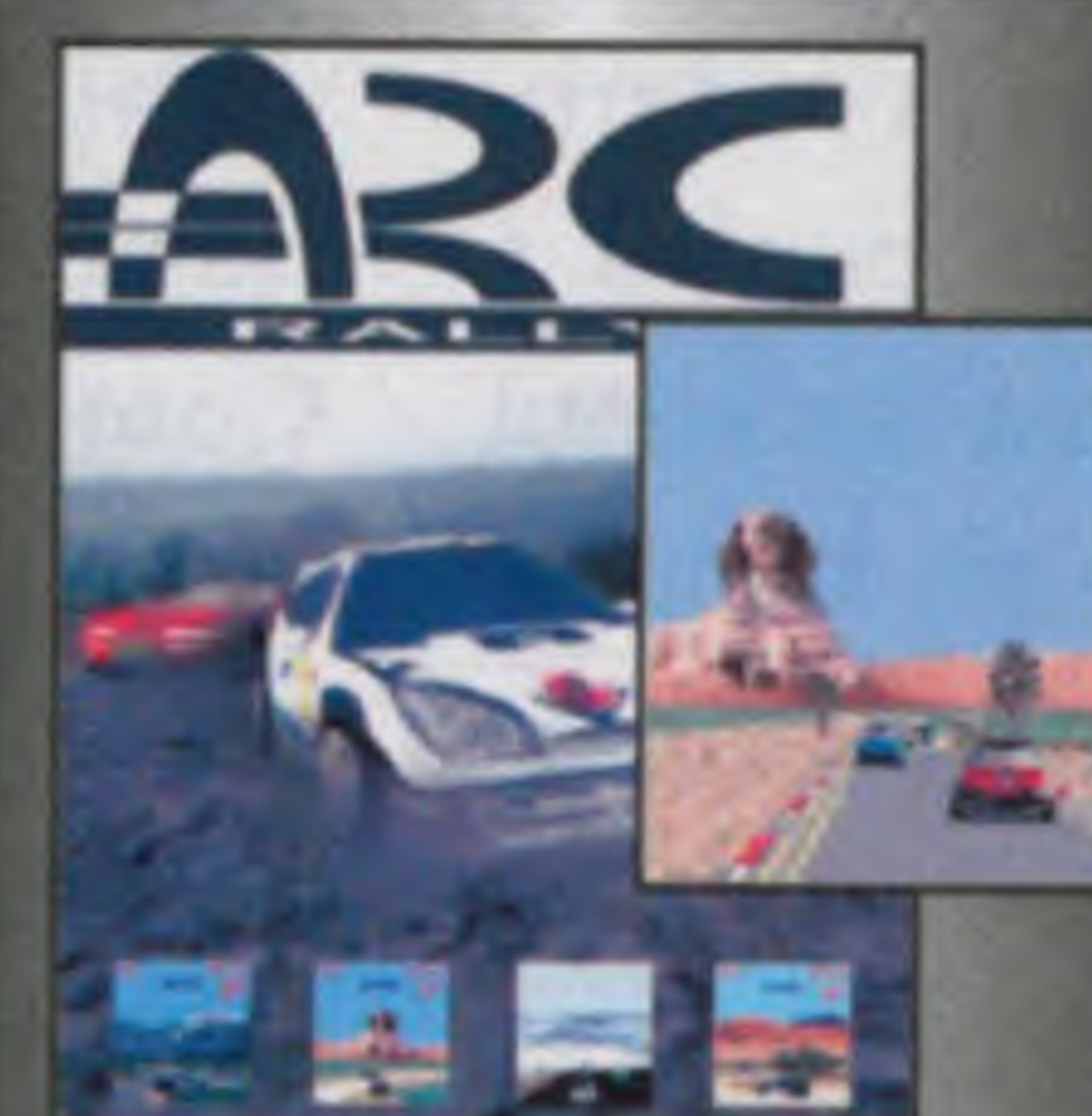
MELODII	POLI	MELODII	POLI
**** HIT-URI ROMANESE ****			
Adrian Eftimie - No side effects	PCG 501303	Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai	PCG 501180
Analia Selis - Yo no soy de aqui	PCG 501304	Costi - Baila Loca	PCG 501183
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	Adi de Vito - Alo Alo	PCG 501299
Andreea Balan - Invidia	PCG 501307	Naliny&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai	PCG 501300
Arsenie&Natalia - Loca	PCG 501308	Nicolae Guta&Sorina - Doamne rau m-ai blestemat	PCG 501301
Blondy - Dansez	PCG 501309	Nicu Paleru - Eu beau vinu cu borcanu	PCG 501302
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316	** MELODII INTERNATIONALE **	
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317	Robie Williams - Eternity	PCG 501487
Crush&Alexandra Ungureanu - Aprinde dragostea	PCG 501318	Out of reach - Bridget Jones diary	PCG 501481
D la Vegas - E scandalos	PCG 501319	Moloko -Sign it back	PCG 501477
DJ Andi - For the first time	PCG 501320	Manu Chao - Me gustas tu	PCG 501474
DJ Project - Soapte	PCG 501321	James Blunt - High	PCG 501458
Fly Project - Chayenne	PCG 501322	Fatboy slim - Slash dot dash	PCG 501447
Giulia - Prinzi aripi	PCG 501323	David Bowie - Ashes to ashes	PCG 501440
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324	Daniel Powter - Jimmy gets high	PCG 501439
HiQ - Razna	PCG 501326	Bratz - So good	PCG 501428
Cheloo - Operatiunea cur pansat	PCG 501313	Bob Marley - No woman, no cry	PCG 501427
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314	T.I. - Why You Wanna	PCG 501412
Impact - Ori da ori ba	PCG 501327	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411
Iris - Vino pentru totdeauna	PCG 501328	Red Hot Chili Peppers - Tell Me Baby	PCG 501410
Jamaica - Aye	PCG 501329	Crazy Frog - Popcorn	PCG 501409
Keo - Dac-as putea sa zbor	PCG 501330	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
Luminita Anghel - Love will come	PCG 501331	James Blunt - Wisemen	PCG 501406
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Proconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	Supermode - Tell Me Why	PCG 501382
Simplu - Oficial imi merge bine	PCG 501334	Razorlight - In The Morning	PCG 501381
Sistem - Never	PCG 501335	Gnarls Barkley - Smiley Faces	PCG 501380
Sofia - Pentru noi	PCG 501336	Beyonce Ft Jay-Z - Deja Vu	PCG 501379
Stefan Banica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Kasabian - LSF	PCG 501378
Studio One - Cheama-ma atinge-ma	PCG 501338	Kasabian - Empire	PCG 501377
TNT - Strada mea	PCG 501339	Paolo Nutini - Last Request	PCG 501376
***** MANELE *****			
Adi Minune / Rodica - Da da da si no no no	PCG 501169	The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375
Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174	Gran Turismo - 99 Red Balloons	PCG 501374
Nicolae Guta / Susanu / Claudia - Dai 100 de parai	PCG 501179	S. Mendes Ft The Black Eyed Peas - Mas Que Nada	PCG 501373
		Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372
		Lily Allen - Smile	PCG 501371

JOCURI JAVA



Suie-te, pune-ți centura, apasă ambreiajul și gonește pe străzi intr-una din cele 3 super-rapide, super-smechere mașini Lotus în competiția Lotus Challenge: Turul orașului!

JAVA PCG 708818



A.R.C. competiția de raliu total te introduce în lumea adrenalinei maxime, așa cum este cea a competițiilor de raliu. A.R.C. este una dintre cele mai solocitante experiențe de joc ale anului.

JAVA PCG 708834



O nouă eră te-a cuprins! Cel mai tare joc de strategie este acum pe telefonul tău mobil. Condu civilizația, 13 tipuri de clădiri și 7 tipuri de unități, prin 4 ere diferite.

JAVA PCG 708830



Neînfricat ca un dargon!

JAVA PCG 708590



Cine nu știe să joace Solitaire?

JAVA PCG 708597



Salvează-o pe Eny!

JAVA PCG 708570



Un joc clasic de cărți!

JAVA PCG 708599



Vacanța dragonului Spyro se termină când o furtună magică se pornește și îl prinde pe...

JAVA PCG 708822



Neînfricat ca un dargon!

JAVA PCG 708668

Pentru a putea comanda, trebuie să ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Connex Vodafone, 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeși pe „Yes”, apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețele Orange și Vodafone, tarifele fiind de 1,4 EUR, respectiv 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 – 18.00. reclamatii@happydisplay.ro



Cel mai bun joc de strategie al anului 2006

I. **Company of Heroes**

II. **Medieval 2: total War**

III. **LoTR: The Battle for Middle-earth II**

După cum se cuvine să avem o retrospectivă sănătoasă asupra jocurilor de strategie apărute anul trecut, al vostru frate Pavel s-a pus și a cotrobăit prin sertarele prăfuite ale lui 2006 pentru a scoate la iveală crema societății strategice cu care ne-am bucurat de-a lungul a 12 luni pline ochi de joace. Un an extrem de prolific pentru industria de jocuri, în spe-

cial pentru raionul de strategie. Jocuri multe, apărute ca ciupercuțele după ploaie, însă, din nefericire, majoritatea mediocre spre slabe. Avem și revelații, cu siguranță, iar aici nu putem uita **Company of Heroes**, un titlu care, pentru noi, a adus o briză proaspătă în tot ceea ce se numește RTS. A adus tactică acolo unde strategia începe să te plictisească,

a adus strategie acolo unde clasicele dezvoltări monotone, resource grinding-ul și nenumăratele rush-uri transformau orice joc într-o clonă de clonă. Și, probabil cel mai important lucru, a revigorat strategia WWII, într-un moment în care toți o consideram moartă. Ce mai, dom'le, jos pălăria!

Pe locul doi în clasamentul PCG se află **Medieval 2: Total War**, un gigant care pășea pe teren minat în momentul apariției. După două add-on-uri nu chiar strălucite pentru **Rome**, fanii seriei așteptau un titlu de răsunet, un titlu care să se reîntorcă la originile strategice și tactice oferite de predecesorii săi bătrâni. Și asta a și făcut. **Medieval 2** a șocat printr-un engine grafic excelent, atât la aspect, cât și la optimizare, printr-o profunzime strategică cum rar mai întâlnești în zilele noastre, precum și cu o combinație aproape desăvârșită de tactică militară, în partea de real-time, cu o microeconomie de chinez bătrân pe harta turn-based.

Nu în ultimul rând, onorantul loc 3 al topului nostru este ocupat de **Lord of The Rings: Battle for Middle Earth 2**, un joc solid, plasat într-unul dintre cele mai la modă universuri fantastice ale prezentului - lumea de basm creată de maestrul Tolkien. EA a dat dovadă de o maturitate pe care ar trebui să ne-o arate mai des, nelansând pe piață doar o clonă nițel îmbunătățită a predecesorului său, ci lucrând totul de la zero. Un engine grafic mai bun, un look curat, foarte asemănător cu cel din redarea cinematografică omonimă, rase echilibrate și facțiuni care se urăsc de moarte. Prezența eroilor pe câmpul de luptă, obicei care începe, din ce în ce mai mult, să "prindă" la producători și publi-sheri deopotrivă, conferă gameplay-ului elemente de diversitate, precum și multiple posibilități tactice și strategice.

Acesta este, domnilor, topul de strategie al redacției noastre pe anul 2006. Un top desăvârșit.



2006, anul FPS-urilor?

Nici vorbă, fraților! Pe lângă faptul că anul trecut au apărut mai puține FPS-uri decât în 2005, calitatea acestora nu a crescut câtuși de puțin. Ca să spun lucrurilor pe nume, este deprimant să fii fan de first person shootere pe PC în zilele noastre! Totuși, ia să le trecem în revistă pe cele mai importante. **Call of Juarez** alternează faze de acțiune simpatică cu faze de stealth cam aiurea. Păcat de el! **Prey** avea multe idei bune (wallwalking și portalurile), dar la final nu a ieșit altceva decât un FPS scurt, moale și super ușor. **The Ship** putea fi FPS-ul multiplayer al anului: original atât la nivelul gameplay-ului cât și la cel al graficii, jocul este din păcate putred și plin de bug-uri până-n măduvă. **Rainbow Six: Lockdown?** Cel mai slab **Rainbow Six** apărut pe PC. **SiN Episodes:**

Emergence: unul dintre cele mai proaste sequel-uri, un episod slab, un FPS prost realizat. **Half-Life 2: Episode One...** bun, dar nu a adus absolut nimic nou în lumea lui Gordon Freeman! **Battlefield 2142** este, de fapt, **Battlefield 2** în versiune futuristă, cu un nou mod de joc. Simpat. Am mai putea aminti **Ghost Recon Advanced Warfighter**. Harta tactică este ok, AI-ul adversarilor bunicel, armele se comportă bine, HUD-ul futurist este bine integrat. Dacă punem însă lupa pe el, **GRAW** uită taman elementele care au adus glorie seriei: apropierea de obiectiv și planificarea. Mare păcat.

Cine a câștigat lupta?

Băieții de la Arkane Studios au trecut la altă viteză după **Arx Fatalis**: s-au apucat de un joc ale

- I. **Dark Messiah of Might & Magic**
- II. **Red Orchestra: Ost Front 41-45**
- III. **Rainbow Six: Vegas**

cărui rădăcini stau într-una dintre cele mai vechi serii din istoria jocurilor video (primul **Might & Magic** a apărut pe Apple II în 1986!). **Dark Messiah** este un FPS Heroic Fantasy cu o latură grafică bine lucrată și un gameplay care amestecă subtil FPS-ul cu elemente de RPG. Posibilitățile de combat și engine-ul fizic completează un AI brutal care îți vrea pielea pusă la saramură. O fi avut jocul bug-uri, o fi el linear, dar ni s-a părut cel mai bun FPS al anului trecut.

Pe locul doi îl avem pe precisul și dinamicul **Red Orchestra**. De o rară intensitate într-un joc multiplayer WWII, **Red Orchestra** are o atmosferă excepțională, cu efecte sonore teribile și o grafică ce întărește sentimentul de imersiu-

ne în joc. Dar cel mai puternic element al jocului este gameplay-ul: armele uberprecise fac din **Red Orchestra** cel mai realist FPS existent pe piață la ora actuală. Rezervat numai jucătorilor hardcore!

Țin' să fie pe locul trei? Cred că puritanii plâng cu lacrimi de sânge la vederea travestirii licenței **Rainbow Six** în scopul seducției publicului larg. Deh, chiar dacă se îndepărtează de spiritul original al seriei, **Rainbow Six: Vegas** se dovedește un FPS bun, cu o realizare și un gameplay action oriented, dotat și cu un multiplayer destul de variat care vă poate ocupa preț de câteva ore timpul în mod plăcut.



Top Action

În cazul jocurilor action, situația este ceva mai complicată. Și asta nu pentru că genul e complicat în sine, ci pentru că am avut parte, în 2006, de o invazie a la Baiazid de jocuri foarte bune. Nu mă credeți? Atunci fiți atenți la nenea Pavel: pe primul loc sălășluiește în toată splendoarea stealth-ului său, **Splinter Cell**:

Double Agent. Regele pescar a reușit o revenire spectaculoasă, după ultimele titluri are francizei care, departe de a fi jocuri mediocre, nu se ridicau la adevărata valoare a unei serii care a făcut istorie. În coada lui Sam se află Dante și fratele său Virgilică, **Devil May Cry 3** fiind una dintre plăcutele surprize din categoria

- I. **Splinter Cell: Double Agent**
- II. **Devil May Cry 3**
- III-V. **Tomb Raider: Legends**
- The Godfather**
- Onimusha 3**

"te portez ca să fac bani". Ritmul alert în care se desfășoară acțiunea, designul și un soundtrack de-a dreptul fenomenal i-au adus acestui joc un binemeritat loc 2 în topul Redacției, pentru cel mai bun action al anului 2006. Eh, fraților, problema apare când trebuie să acordăm ultima treaptă a podiumului. Unii țopăie de fericire și debordează de testosteron când aud de **Tomb Raider: Legends** și deja au diverse fantezii interzise cu dom'șoara silico-

nată pe care o cunoaștem deja de ani buni, alții preferă stilul "retro" al filmelor cu gangsteri, un Marlon Brando pe ici, pe colo, arătând cu degetul spre **The Godfather**, în timp ce o altă categorie de jucători îmbrățișează **Onimusha 3**. Și pe Jean Reno, nu de alta, dar e un actor fantastic. Noi, cei de la PC Games, am decis să împăcăm și capra, și varza, și murăturile și să le punem pe toate pe același calapod.



Cel mai bun adventure al anului 2006

I. Sam & Max: Season 1, Episode #1: Culture Shock

II. Dreamfall: The Longest Journey 2

III. Paradise

Anul trecut a fost ceva mai prolific pentru fanii jocurilor de aventură, cel puțin dacă privim numărul de titluri apărute. Multe dintre acestea au fost însă mai ușurele decât o cutie de margarină light. Pe lângă dezamăgiri și eșecuri precum **Keepsake**, au fost însă și niște titluri care au încântat

aventurierii.

Dintre acestea, de cel mai mare succes s-a bucurat revenirea duo-ului **Sam & Max**. Noile aventuri ale copoiului și iepurelui turbat au fost împărțite aidoma episoadelor unui show televizat. Chiar dacă are o durată de joc redusă, **Culture Shock** este deo-

sebit de intens și plin de umor. Pentru mulți o dezamăgire, pentru și mai mulți o surpriză plăcută a fost continuarea lui **The Longest Journey**. Cu toate că a fost destul de mult criticat pentru introducerea elementelor de action și stealth, jocul a fost un succes în cadrul publicului. **Dreamfall** a reușit să prindă locul al doilea al podiumului, urmat de ultima creație a lui Benoît Sokal. **Paradise** a fost creat după rețeta deja încercată și în **Syberia**: o

eroină cu forme atrăgătoare se aventurează prin ținuturi exotice, cu diferența că domnișoara Walker a fost pensionată, iar zăpada din Siberia a fost înlocuită cu junglele din Africa. Jocul nu s-a putut ridica la nivelul creațiilor anterioare ale lui Sokal din cauza bug-urilor și a lipsei finisării. Chiar și cu defecte evidente, aceste jocuri de aventură s-au ridicat deasupra concurenților și au oferit câteva ore de distracție.



RPG-ul anului 2006

Încă de la începutul anului trecut se știa care sunt cele trei RPG-uri care vor ocupa primele trei locuri în top. Întrebarea a fost ordinea în care se vor alinia pe podium. Cel mai bun s-a dovedit a fi creația celor de la Bethesda Softworks. **Oblivion** ne-a cadorisit cu o grafică excepțională, un engine destul de bine optimizat (cel mai bun dintre cei trei pretendenți), un fir epic captivant și libertatea de joc caracteristică seriei. Din păcate,

mini add-on-urile ce au urmat celui de-al patrulea episod al sagăi **Elder Scrolls**, au făcut mai amar gustul succesul acestuia. **Neverwinter Nights 2** a pierdut primul loc din cauza numeroaselor bug-uri. Chiar și așa, a fost un RPG care a îmbinat cele mai bune elemente ale jocurilor D&D apărute până acum. Succesul jocului va fi continuat de toolset-ul îmbunătățit **Aurora** care face și mai ușoară realizarea de moduri pentru joc.

I. The Elder Scrolls IV: Oblivion

II. Neverwinter Nights 2

III. Gothic 3

Cea mai mare dezamăgire a fost **Gothic 3**. Producătorii de la Piranha Bytes nu au reușit să optimizeze deloc jocul și au comis și niște greșeli de concept. Cerințele mari de hardware și nenumăratele bug-uri stricau pofta și celui mai înverșunat

fan de RPG. Patch-urile ulterioare au mai îmbunătățit situația, dar și acest joc a apărut parcă doar pe jumătate finisat.



Cel mai bun joc de curse al anului 2006



I. GTR 2

II. TOCA Race Driver 3

III. Need for Speed: Carbon

Chiar dacă anul acesta a apărut și **Need For Speed** (dezamăgind majoritatea fanilor), **Carbon** a prins doar poziția a treia în topul celor mai bune jocuri de curse, ale cărui prime două trepte au fost ocupate de două simulatoare adevărate.

Cel mai bun s-a dovedit a fi **GTR 2**, care a fost catalogat drept paradisul fanilor simulatoarelor. Cele mai multe îmbunătățiri s-au făcut simțite la capitolul grafică și multiplayer. Datorită nivelului de dificultate ridicat acest joc a reprezentat o atracție adevărată

doar pentru fanii împătimiți ai simulatoarelor.

Ceva mai accesibil, dar tot din categoria hardcore a fost al treilea episod al seriei **TOCA**. Alături de nenumăratele tipuri de curse și mașini, producătorii au reușit să găsească un echilibru între conținutul destinat "profesioniștilor" și cel destinat jucătorilor ocazionali.

Cei cărora pistele Nürburing sau Laguna Seca li s-au părut prea dificile au găsit distracția căutată în noul episod al seriei **Need for Speed. Carbon** s-a prezentat în afară de îmbunătățirea



elementelor deja văzute în episoadele precedente cu o parte online bine încheiată, noi moduri de joc palpitate și un nou con-

cept al tuning-ului. Majoritatea fanilor a fost dezamăgit (din nou) de lipsa simulării.

Un an dezastruos pentru FPS

Unde sunt **Half-Life**, **Doom** sau **Unreal** de mai an? Marile FPS-uri ne-au ocolit în 2006. Sigur, am avut un **Dark Messiah**, un **Rainbow Six: Vegas**, dar niciunul dintre acestea nu a avut pretenții la tronul genului. Din fericire, 2007 se anunță mănos cu **Crysis**, **S.T.A.L.K.E.R.**, **Enemy Territory: Quake Wars** și, cine știe, **Duke Nukem**. Ehm, am spus **Duke Nukem**? Da, sigur, poate prin 2008, 2011 sau 2050...

Clasamentele vânzărilor pe PC

Anul trecut, cele mai bune vânzări pe PC au fost obținute de

răsunătoarele titluri **The Sims 2** și inevitabilul **World of Warcraft**. În mod incredibil, titluri precum **Company of Heroes**, **Splinter Cell: Double Agent** sau **Dark Messiah of Might & Magic** nu s-au bucurat de același succes. Păi da, PC-ul a devenit paradisul surioarelor voastre... Brrr, nu vă îngrozește gândul ăsta?

Anul jocurilor neterminate

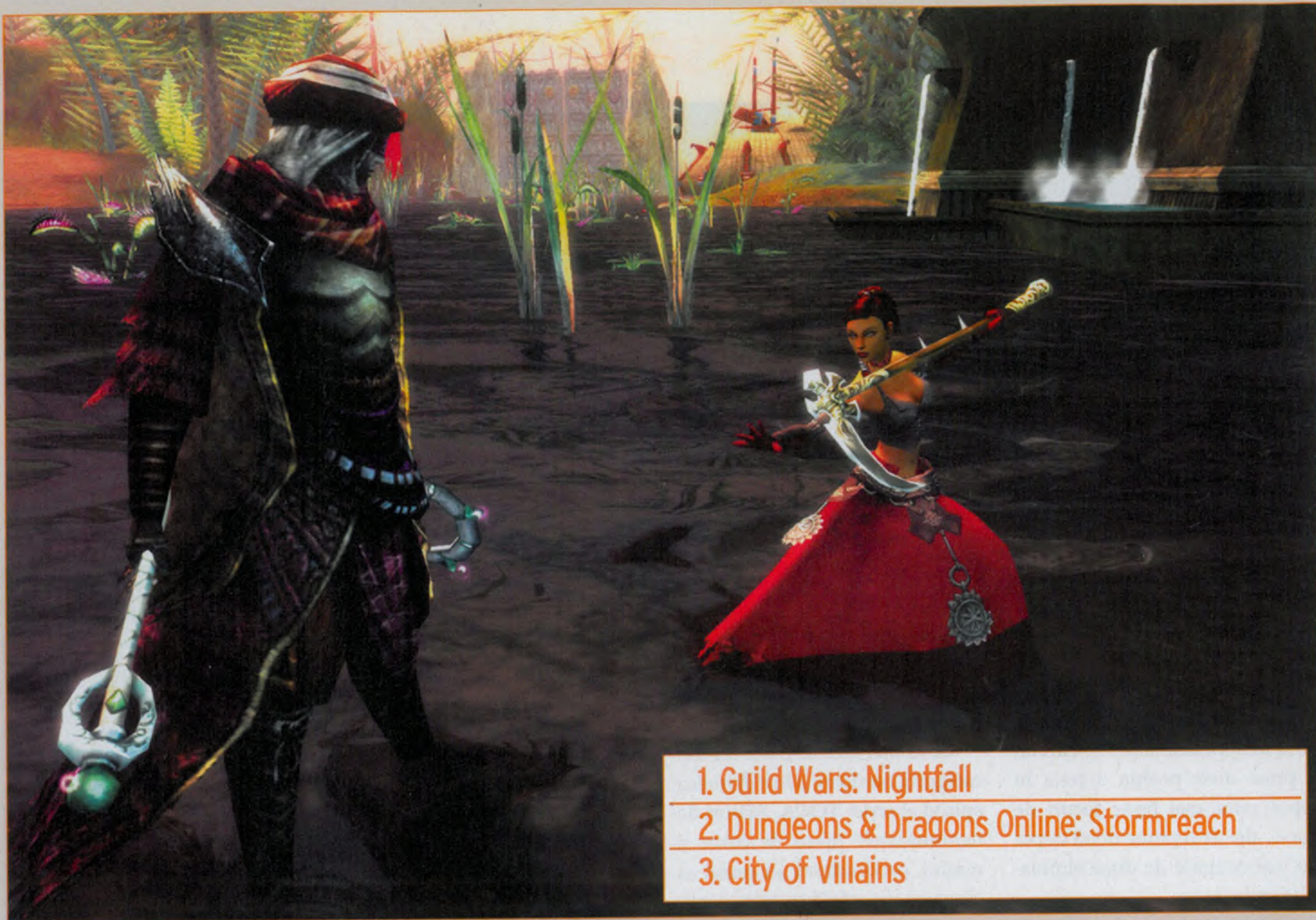
Ia patch-ul sau crapă! Practic, toate titlurile mari ale anului au trecut pe la doctor. Ca să respecte datele de lansare, multe jocuri au apărut neterminate. Ca să avem un produs finisat a trebuit să

așteptăm uneori luni întregi ca să descărcăm câteva sute de mega de patch. La această categorie, marele premiu îi revine lui **Oblivion**: jocul a apărut cu bug-uri, ceea ce nu a împiedicat Bethesda să comercializeze add-on-uri pe plată înainte să publice patch-ul atât de necesar jocului. Vreți să vorbim și despre **Gothic 3**? Sau poate **Neverwinter Nights 2**... Sau **Heroes V**...

Anul atacurilor gratuite la adresa jocurilor video

Fiind români, suntem obișnuiți cu revoluțiile. Chiar dacă unele dintre acestea sunt inutile.

Nici gaming-ul nu scapă de așa ceva, în special din partea unor eminente persoane precum Jack Thompson, care și-a făcut interesantul obicei de a arunca în noi cu ce au la îndemână. Și în producători. Jocurile induc violență, nasc praștii cu lunetă și ne înscriu automat în școala de teroriști ai lui Osama. Care, cică, mai trăiește. Nu departe se află și genialul Uwe Boll, despre care Fratele Ciprian a declarat că "este în sine un atac împotriva jocurilor video". Părerea mea e că neamțul e un atac împotriva a tot ce este rațional, dar, mă rog, cenzura presei mă oprește să o spun...



1. Guild Wars: Nightfall
2. Dungeons & Dragons Online: Stormreach
3. City of Villains

Cel mai bun MMORPG al anului 2006

Se pare că strategia NCsoft de a publica cât mai multe titluri a dat roade anul trecut: două dintre cele mai bune MMORPG-uri ale anului 2006 au fost publicate de ei.

Indubitabil și incontestabil cel mai bun dintre acestea este **Guild Wars: Nightfall**. Mult mai bun decât originalul și primul add-on, **Nightfall** a crescut considerabil

popularitatea jocului **Guild Wars**. Pe lângă noile opțiuni privind jocul în echipă, producătorii au variat firul epic și au îmbogățit tipurile de quest-uri. Chiar dacă cele doi noi clase nu erau tocmai originale, puterea lor le-a propulsat în topul preferințelor jucătorilor.

Al doilea loc este ocupat de mult disputatul **Dungeons and**

Dragons. Cei de la Turbine nu au reușit să se ridice la nivelul așteptărilor, jocului lipsindu-i profunzimea jocurilor D&D offline. Această gafă a fost parțial remediată de producători, urmând ca viitoarele add-on-uri să îmbunătățească și mai mult seria.

Pe locul trei s-a clasat opțiunea celor sătuli de salvarea lumii. **City of Villains** prezintă lumea super-

răufăcătorilor, în care jucătorul poate deveni unul dintre cele mai temute personalități ale lumii. Unirea lui **City of Villains** cu **City of Heroes**, a sporit popularitatea celor două jocuri, oferind jucătorilor șansa de a încerca viața de ambele părți ale baricadei.





Cele mai proaste jocuri pe 2006

Din păcate, trebuie să existe și o astfel de categorie. Nu de alta, dar nu ne simțim noi bine dacă nu ne ridicăm vreo doi-trei producători în cap. Lunar. Cu toate acestea, suntem oameni buni, finuți, și nu aruncăm cu bălegar decât acolo unde trebuie. Anul acesta am avut o sumedenie de jocuri proaste. Proaste, din varii motive. Fie pentru că un anumit publisher a stat cu cuțitul la gâtul producătorului, susurându-i plăcut, în ureche, că dacă nu termină de făcut jocul la deadline, nu primește nici un pic de cașcaval, fie din cauză că însuși genitorii titlului s-au culcat pe o ureche și au avut mult prea multă încredere de sine. Ceea ce, în industria de gaming, nu e cazul. Topul nostru monstruos începe cu nimeni altul decât **Liquidator 2**. Ăsta se vrea un shooter futurist, cu bătălii de anvergură, însă tot ceea ce reușește să ofere este frustrare, nervi, încă cinci fire de păr picate de pe fruntea intelectuală (și plină de profesionalism) a fratelui Ciprian, și niscaiva Alt+F4-uri frustrate. Magnificul loc doi este ocupat de **Gene Troopers**, un joc atât de nereușit, încât versiunea originală a titlului tronează și acum printr-un dulap al redacției, nimeni dintre noi nedorindu-i tovărășia. Ne rugăm unul de altul, "luați-l acasă", "e joc original, cu

cutie, manual", degeaba! Și-a găsit un loc călduț și confortabil pe un raft, uitat de lume, de prieteni și de DVD-rom-uri. Asta este. **War on Terror** vine și el ca un adevărat crivăț să completeze panopia mirifică a celor mai proaste jocuri, o strategie real time palsată unde altundeva decât într-un setting modern, cu tancuri, soldăți, și atâta originalitate încât rămân fără cuvinte. Senzațional. Parcă nu erau de ajuns destulele titluri care se lăfăie ca porcinele în universul fumat, pipat și frustrant, deja, al conflictelor moderne.

Dezamăgirea anului

Nu țin minte să fi văzut prin vreun alt joc colonuri, organe genitale sau mai știu eu ce alte părți ale corpului uman cu care ne-au "încântat" 3D Realms. În **Prey**. De la ei, ne așteptam, dom'le, la un titlu de calibrul, nu de alta, dar trebuie să scoată cât de curând **Duke Nukem Forever**, și știm cu toții seriozitatea cu care este tratat acest titlu. Ca să nu se dezică, băieții au trântit un indian get-beget, idiot de nici ciobanii de pe plantațiile lui Becali nu sunt așa, cu o atitudine dezastruoasă, cu un design de nivel atât de monoton încât și imnul României îți pare o melodie catchy, și cu un AI cu care, sincer, nu m-aș mândri nici la întâlnirile alcoolice anoni. Ghiciți ce joc e? Nu?! **Prey...**



Jocul Anului 2006



I. Company of Heroes



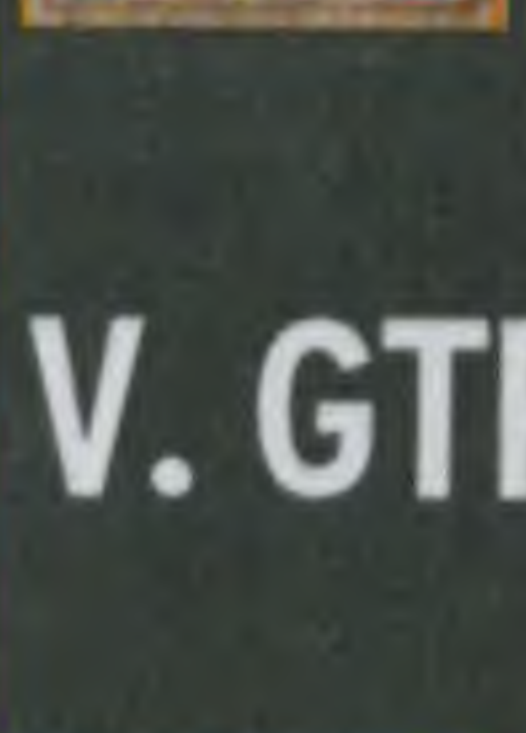
II. Medieval II: Total War



III. Neverwinter Nights 2



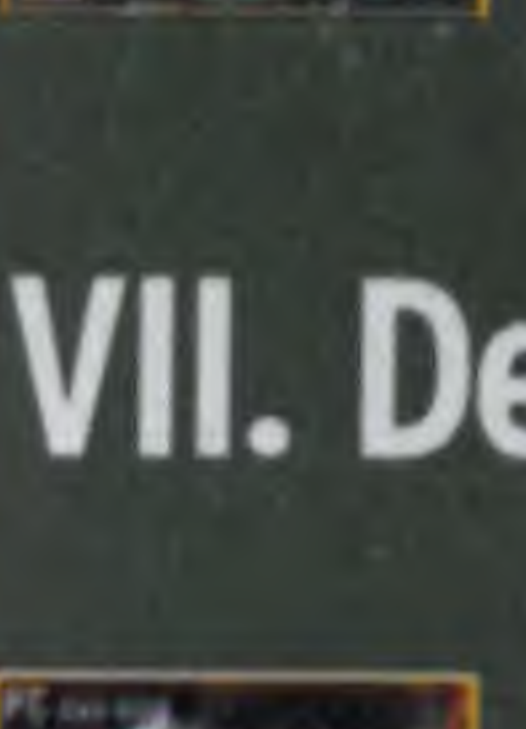
IV. The Elder Scrolls IV: Oblivion



V. GTR 2



VI. Splinter Cell: Double Agent



VII. Devil May Cry 3 SE



VIII. Dark Messiah of Might & Magic

IX. Sam & Max: Season One: Episode One



X. Tomb Raider: Legends





Supreme Commander

Un colț de istorie

Acum mai bine de 10 ani, lumea jocurilor pe calculator (pe atunci nu devenise încă o industrie) era zguduită de un adevărat cutremur, atât la propriu cât și la figurat. Id Software lansa, în 1996, **Quake** un joc ce avea să zdruncine atât concepțiile producătorilor cât și pe cele ale jucătorilor. **Quake** a fost primul FPS cu adevărat 3D și a deschis porțile partidelor multiplayer pe Internet. Lucru deloc surprinzător, având în vedere că FPS-urile au reprezentat mai mereu avangarda în ceea ce privește tehnologia.

La mai puțin de un an de la apariția **Quake**-ului, într-un mod cu totul neașteptat, și genul RTS a făcut pasul decisiv spre lumea 3D prin **Total Annihilation (TA)** al necunoscutei firme Cavedog. **TA** a introdus un teren care influența în mod realist luptele și unități 3D poligonale. Adăugând o scară

nemaiîntâlnită până atunci a bătăliilor și diversitatea unităților, **TA** a fost imediat elogiât de critici și de fani, fiind până în prezent unul din puținele jocuri care au adus într-adevăr ceva nou genului, mult prea obosit de nesfârșite adaptări ale seriilor **C&C** și **Warcraft**. Omul care a stat în spatele **TA** și a avut cea mai mare contribuție la dezvoltarea sa a fost Chrys Taylor, o adevărată legendă a jocurilor PC. După un periplu prelungit prin lumea RPG-urilor, Taylor și-a ținut promisiunea făcută acum ceva timp și s-a întors pe scena genului RTS producând **Supreme Commander (SC)**, succesorul spiritual al lui **TA**, franciză deținută în prezent de gigantul Atari. Ambiția declarată a lui Taylor este să readucă "S"-ul de la strategie înapoi în genul RTS invadat de titluri ce se axează mai mult pe tactică și micromanagementul unităților decât pe adevă-

Supreme Commander în cifre

- 3 - facțiuni sunt prezente în joc: UEF, Cybran și Aeon
- 5 - versiuni a avut beta-ul până în acest moment, ultima versiune la data scrierii acestui articol fiind 4.4
- 8 - hărți multiplayer ne oferă beta-ul începând cu versiunea 4.4
- 10 - ani aproape că au avut fanii **TA** de așteptat pentru o continuare; chiar dacă **SC** este doar un "succesor spiritual" poate fi considerat ca fiind un sequel
- 81 - de kilometri pătrați vor avea cele mai mari hărți
- 1.000 - de unități va putea construi un jucător, cifră mult mai mică decât cea inițială de 50.000; producătorii au realizat probabil că nu toată lumea are procesoare dual-core...



UN LUCRU E SIGUR, jocul nu duce lipsa de explozii



❖ **COLOSSUS-UL AR FI FOST BUN** la petrecerea de revelion

rate decizii strategice. Vom încerca în acest articol să aflăm împreună în ce măsură a reușit Chrys Taylor să își transpună planurile sale ambițioase în SC, așa cum se prezintă el în versiunea 3.8 a beta-ului, privind jocul atât din perspectiva unui fan TA și comparându-l direct cu ilustrul său predecesor, cât și din perspectiva unui fan al genului RTS în general.

Ochiul vrea, inima cere

Încă de la primele screenshot-uri publicate, SC a impresionat prin calitatea vizuală. Ca și în cazul francizei **Dungeon Siege**, băieții de la Gas Powered Games (GPG) au creat o lume 3D dinamică și plină de acțiune. Datorită proporțiilor imense ale jocului, grafica din SC nu are pretenția de

a fi atât de apropiată de realitate precum aceea a concurentului direct de la începutul acestui an C&C3. În schimb, este foarte potrivită stilului jocului, unitățile și clădirile emanând un aer de funcționalitate îmbinat perfect cu mici detalii care fac deliciul ochiului. Terenul poate lăsa uneori impresia de "natură moartă" (vorbim totuși de un conflict care durează de milenii), dar este foarte bine redat la detalii maxime. Problema este că, din cauza hărților mari, afișarea terenului cu detalii maxime este o mare consumatoare de resurse și s-ar putea să fim nevoiți să sacrificăm puțin din calitatea graficii pentru a avea un gameplay fluid. Totuși, fiind doar un beta, producătorii lucrează cu zor la capitolul optimizare și probabil jocul se va mișca mai



❖ **ACUM AM AFLAT DE CE** nu mai există viață pe Marte ➤

bine în varianta finală.

Designul vizual al celor trei facțiuni este complet diferit, fiecare propunând o viziune proprie asupra modului în care ar trebui să arate trupele. Astfel, United Earth Federation (UEF) vine cu un design "clasic", ce ne aduce oarecum aminte de al doilea Război Mondial, multe din trupe având un echivalent mai mult sau mai puțin apropiat în viața reală. Pentru a-și demonstra opoziția față de UEF, unitățile Cybran Nation au un aspect mai "din topor" cu terminații ascuțite și mai mult de două picioare, ajungând până la celebrul Monkeylord (în fapt un păianjen urias). În total contrast cu Cybran, facțiunea Aeon Illuminate, ai căror membri au acces la cunoștințele și tehnologia unor extraterestrii, vine cu o abordare mult mai elegantă, unitățile lor având forme rotunjite și un aspect foarte subtil. Dacă în TA era identic pentru cele două părți, în SC chiar și efectul prin care facțiunile construiesc clădirile și unitățile este diferit.

Totuși, grafica din SC își atinge adevărata valoare în timpul luptelor când explozii, proiectile și raze laser răsar din toate părțile punând la încercare cele mai noi efecte suportate de plăcile video.

Resurse

Partea economică se bazează ca și în TA pe două resurse (doar că în loc de metal și energie avem

masă și power). SC împrumută și sistemul unic input/output care exista în precursor. Astfel, există un total de masă și power care poate fi stocat la un moment dat. Această limită poate fi crescută prin construirea unor clădiri de stocare (Mass și Power Storage). La cantitatea de resurse deținută se adaugă permanent un număr pozitiv, dacă producția de masă respectiv power este mai mare decât consumul, și un număr negativ dacă lucrurile stau invers. Dacă se atinge limita maximă ce poate fi înmagazinată și producția este pe plus, surplusul de resurse este pierdut fiind necesară creșterea capacității de stocare.

Bineînțeles că avem și clădirile ce produc resurse... Astfel, pentru power avem Power Generators (de tier 1, 2 și 3) și Hydrocarbon Power Plant, ce trebuie construită pe niște puncte speciale (Hydrocarbon Deposit) pe hartă. Pentru masă avem Mass Extractors. Acestea pot ajunge până la tier 3, însă în timp ce sunt upgrade consumă resurse fără să mai producă ceva. Și în SC extractoarele trebuie construite pe niște puncte speciale marcate pe hartă - Mass Deposit. Ducând mai departe tradiția TA, avem și clădirile ce convertesc power-ul în masă. Acestea sunt totuși mai puțin eficiente decât echivalentele lor din TA, lucru ce încurajează extinderea bazei.

Marea noutate față de TA vine



sub forma "bonusurilor de adiacență". Astfel, dacă o clădire consumatoare de resurse (de exemplu o fabrică) este destul de aproape de niște generatoare de power, consumul acesteia de power va fi mai mic. În mod similar, dacă o clădire ce înmagazinează un tip de resursă este adiacentă cu o clădire ce produce același tip de resursă, atunci output-ul celei din urmă va fi îmbunătățit față de valoarea normală.

Prezența în joc este și posibilitatea de a "recicla" anumite elemente de pe hartă pentru a obține un boost momentan de resurse. Atât Comandantul, cât și inginerii pot consuma vegetația pentru power, respectiv roci sau resturile unităților distruse pentru masă.

Clădiri

La capitolul clădiri producătoare au optat pentru o mai bună organizare și repartizare a acestora pe nivele de tehnologie. S-a considerat că nu există necesitatea existenței a două fabrici de unități terestre, astfel că în SC vehiculele și roboții se construiesc la aceeași fabrică (în TA erau separate). Pe lângă aceasta mai avem la dispoziție o fabrică de avioane și una de nave maritime și submarine. Pentru a atinge un nivel superior de tehnologie acestea pot fi pur și simplu upgrdate nefiind necesară construirea alteia pentru noul nivel tehnologic. Pe lângă noile posibilități de producție oferite de noul nivel de tehnologie (maxim 3) se poate comanda în continuare construirea unităților de nivel inferior. Asta nu înseamnă că veți avea mai puține fabrici în joc, deoarece pentru a ține pasul cu adversarul va trebui să aveți mai multe asemenea fabrici operând simultan. Acestea pot fi ajutate de ingineri, comandant sau chiar alte fabrici în timpul construcției pentru accelerarea producției, cu un cost suplimentar de resurse. Fabricile care contribuie la construcția unităților la altă fabrică nu mai pot însă produce unități în acest timp.

În ceea ce privește structurile defensive, fiecare facțiune are la dispoziție câte o armă antiaeriană și una împotriva unităților terestre pe fiecare nivel de tehnologie. Ele au însă alt comportament față de cele din TA. Astfel, dacă în joc produs de Cavedog în 1997 turelele aveau o rază mică și erau foarte rezistente comparativ cu unitățile atacatoare (mai ales cele de la începutul jocului), cele din SC au rază de acțiune mare însă o putere mai mică. Acest lucru se explică prin hărțile mult mai mari pe care le oferă jocul și obligă jucătorul să facă scouting permanent în jurul bazei pentru ca apărarea sa să fie cu adevărat eficientă. O protecție sporită a bazei este oferită de ziduri, dar mai ales de scuturile energetice. Fiecare facțiune are în dotare un asemenea tip de dispozitiv (nu știm deocamdată cine a plagiat pe cine...) ce poate fi și el upgradat până la tier 3. Scuturile sunt foarte eficiente împotriva proiectilelor artilerie inamice. Atenție însă pentru că în cele din urmă vor ceda dacă sunt supuse unui bombardament permanent, sau în momentul în care energie ajunge la 0.

Dacă în TA racheta nucleară (ascunsă sub denumirea de Tactical Missile) apărea în joc relativ târziu, aici jucătorii au posibilitatea de a folosi asemenea jucării încă de la început, chiar dacă nu are efecte extraordinare. La nivelul 3 de tehnologie însă, arma nucleară produce o explozie extraordinară vizibilă chiar și de la cel mai mare nivel de zoom out. Singura unitate din joc ce poate rezista la o asemenea explozie este una din unitățile experimentale - Galactic Colossus din partea Aeon. Răspunsul este dat de racheta anti-nucleară, care interceptează în aer proiectilul mortal.

Paleta clădirilor este completată de tunurile de artilerie cu rază mare de foc, lucru totuși relativ având în vedere mărimea hărților. Cea mai puternică piesă de artilerie este un prototip experimental care vine din partea UEF. Acesta



CAMPAIGN selection screen



RUN, Forest RUN!



X MARKS the spot



MISSION Briefing

UNITĂȚI EXPERIMENTALE

UEF



Fatboy - Mobile Factory



Pe lângă armamentul greu din dotare, această unitate este o fabrică mobilă, putând construi mai multe unități de tier 1, 2 sau 3. Singurul dezavantaj este viteza mică de deplasare însă compensează pe deplin prin faptul că își poate construi "gardă personală" în timp ce se îndreaptă spre baza inamicului.

Atlantis - Submersible Aircraft Carrier



Foarte util pentru o invazie surpriză cu avioane asupra inamicului. Atlantis-ul poate transporta un număr mare de avioane fiind mult mai greu de detectat sub apă. Astfel, inamicul poate fi surprins și, dacă nu are apărarea antiaeriană pregătită, un atac folosind Atlantis-ul pe post de căraș se poate dovedi decisiv.

Mavor - Strategic Artillery



Sub numele "Strategic Artillery" se ascunde cea mai puternică piesă de artilerie din joc. Are un cost și un timp de producție imense însă, odată construit, Mavor-ul poate lovi în orice punct al hărții deoarece are raza infinită! În cazul în care lași inamicul să construiască așa ceva ar fi bine să ai niște generatoare de stealth...

Cybran

Monkeylord - Spiderbot



Celebrul deja Monkeylord este practic un păianjen imens dotat cu un laser extrem de puternic ce lasă urme vizibile pe sol și anihilează aproape instantaneu cam orice unitate din joc. Nici chiar Comandantul nu poate rezista decât câteva secunde... De ce un păianjen se cheamă Monkeylord? Nu mă întrebați că nu știu... poate vine de la un banc Cybran...

Scathis - Experimental Mobile Rapid Fire Artillery



Nu doar jocurile încep să aibă denumiri kilometrice, ci și clasele de unități. Scathis este o unitate masivă de artilerie care, deși nu are avantajul razei infinite, se poate mișca, ce-i drept, foarte greu pe câmpul de luptă. E perfectă pentru a oferi suport de la distanță păienjenilor.



Soul Ripper - Experimental Gunship

Dacă UEF sunt singurii care au două modele normale de gunship, Cybranii răspund printr-o adevărată monstruozitate aeriană denumită sugestiv Soul Ripper. Aceasta, pe lângă faptul că vine să sublinieze afinitatea Cybranilor pentru insecte, poate face praf și pulbere în câteva secunde o bază. Se mișcă destul de repede pentru o unitate experimentală și poate fi oprită doar printr-un număr considerabil de avioane de vânătoare (preferabil de tier 3).



Aeon

Galactic Colossus - Sacred Assault Bot



Fără a lungi prea mult vorba, Colossus-ul este cea mai puternică unitate din joc, cu o viață de 240.000, adică viața unui comandant x 20(!!!) și o puternică rază laser care face un damage de 5.000. Nu vă lăsați păcăliți de mersul aparent confuz, un Colossus calcă în picioare absolut orice.

Czar - Flying Fortress



Cine a văzut Independence Day își poate imagina foarte ușor cam cum arată și ce face această unitate. Raza care izvorăște din centrul farfuriei face un damage mare și distruge orice intră în contact cu ea. Totuși, are o viață destul de mică pentru o unitate experimentală. Dacă nu ești pregătit să o scoți din joc repede, vei avea de suferit.

Tempest - Submersible Battleship



Această unitate poate asigura supremația pe apă în momentele avansate ale jocului, când battleship-urile nu mai sunt de ajuns. Este o unitate rezistentă și, chiar dacă este distrusă, în cele din urmă face destule pagube pentru că unitățile navale obișnuite să-ți asigure controlul pe apă. Cel mai bine ar fi să nu lași inamicul să construiască așa ceva.



costă o grămadă de resurse, dar are raza infinită (da, ați citit bine). O reminiscență din TA este și Air Staging Facility care se ocupă cu repararea automată a avioanelor.

Un element cu totul nou este Quantum Gateway-ul care poate teleporta trupele pe hartă. Tot de aici se poate construi și un "mini-comandant". Este foarte util mai ales la construcția și întreținerea

bazei, 2-3 dintre aceștia putând să preia complet această sarcină de pe umerii jucătorului care se poate concentra asupra acțiunilor militare.

Unități

Scenariul din SC ne povestește cum s-a ajuns la conflictul dintre cele trei facțiuni ale jocului și motivele pentru care acestea se

urăsc atât de mult încât să se războiască de sute de ani. Cu toate acestea nu vă așteptați la 3 rase complet diferite cum întâlnim în **Starcraft** sau **Warhammer**... Având aceleași rădăcini, UEF, Cybran și Aeon au unități similare la prima vedere, astfel că jucătorul are la dispoziție cam aceleași clase de unități pentru fiecare parte.

Conflictul terestru este deschis de unități mici, ieftine și rapide. Astfel, avem un Scout, un Light Assault Bot, o piesă de artilerie mobilă ușoară și un vehicul antiaerian. Cybran vine cu un Heavy Assault Bot - Mantis arma preferată a rusherilor pe hărțile mai mici. Răspunsul vine sub forma unui Medium Tank (UEF) și a unui Light Tank (Aeon). La

BAZA NAVALĂ Dacă vă uitați cu atenție veți observa niște clădiri submarine (care momentan au fost lasate pe dinafară)



nivelul 2 de tehnologie își fac apariția Heavy Tank-ul, un lansator de rachete mobil, o arma antiaeriană mult mai eficientă decât echivalenta de la nivelul 1 și un Amphibious Tank.

Pentru a spori protecția unităților UEF ne propune un generator mobil de scut. Cybran-ii, maeștri ai atacurilor surpriză, folosesc un generator mobil de stealth, numai bun pentru ascunderea unităților de artilerie ce pot face ravagii în apărarea inamică. Ultimul nivel de tehnologie ne aduce, pe lângă prețiosul inginer, cele mai devastatoare unități terestre: un Siege Assault Bot și Mobile Heavy Artillery.

Pe partea aeriană lupta se dă pe trei fronturi. În primul rând războiul informațiilor, unde avem încă din start un avion de scout mult mai eficient decât scout-ul terestru și mai târziu, după ce ajungem la nivelul 3, un Spy Plane. Superioritatea în aer ne-o asigurăm la început cu unitățile din clasa Interceptor și mult mai eficientele Air Superiority Fighters, avioane rapide de vânătoare ce doboară aproape instantaneu bombardierele și gunship-urile neprotejate. Și dacă tot a venit vorba de bombardiere, avem câte unul la fiecare nivel tehnologic, cu mențiunea că la nivelul doi este Torpedo Bomber.

Gunship-urile sunt la fel de devastatoare ca și cele din TA

(cine a jucat știe cum e să fii pisat de Brawler-i), cu mențiunea că luptătorii care vor fi de partea UEF-ului vor fi fericiții posesori și a unui Heavy Gunship.

Partea conflictului preferată a președintelui Băsescu, războiul maritim, debutează cu un submarin de atac și o fregată. Doar Aeon au alte idei și vin la nivelul 1 cu o navă rapidă ce le poate crea un avantaj pe mare la început. Odată cu primul upgrade al șantierului naval putem construi un crucișător și un distrugător, semn că lucrurile încep să devină serioase. Imensa navă de luptă este cireașa de pe tort, dar trebuie să așteptăm până la nivelul 3 ca să avem acces la ea. Tot la ultimul tier avem un submarin ce poate lansa rachete la țărnm și un portavion care lipsește din arsenalul UEF (ei au o surpriză mai târziu...).

Față de "predecesorul spiritual" producătorii au realizat o mai bună "specializare" a trupelor astfel că avem un număr mai mic de unități, dar nu mai avem "mâini moarte" cum s-a întâmplat în TA cu câteva din unitățile în joc care erau aproape în permanență ignorate de jucători.

Cei care așteptau o mai mare diversitate a unităților și diferențe mai pronunțate între cele 3 facțiuni combatante s-ar putea să fie puțin dezamăgiți la început de faptul că SC nu o oferă o experiență complet diferită, ca în alte

COMMANDER UPGRADES

Așa cum ne-am așteptat, după numele jocului, Comandantul este cea mai importantă unitate din joc, distrugerea acestuia putând duce chiar la pierderea jocului. Pe lângă faptul că e un constructor foarte bun și o unitate militară excelentă pentru apărare la începutul jocului, Comandantul poate fi dotat cu o serie de upgrade-uri care vin și ele pe nivele tehnologice. Cu toate că nu sunt ieftine, fac din acesta o unitate și mai eficientă. Sunt upgrade-uri care îi fac mai eficientă construcția, îi îmbunătățesc armele, îl dotează cu rachete strategice, cu scut personal și... eh dar asta e surpriză...



FATBOY vs Monkeylord

2 COLOSSUS își fac de cap într-o bază Cybran



O IMAGINE face cât 1000 de cuvinte



ARTILERIA GREA Aeon în acțiune

jocuri, însă diferențele există și vor deveni mai evidente pe măsură ce numărul partidelor jucate va crește.

Don't control, everything is under panic!!!

Dacă ar trebui să descriu toată interfața jocului într-un sigur cuvânt, atunci acesta ar fi cu siguranță AUTOMATIZARE. Modul în care este conceput UI-ul permite un grad mare de automatizare atât a comportamentului unităților cât și al clădirilor.

O simplă comandă de patrulare va avea efecte diferite pentru unitățile militare și cele de construcție. Astfel, unitățile militare vor ataca (și urmări până la un punct) orice trupă a inamicului care intră în zona lor de patrulare. În schimb, inginerii vor repara sau vor ajuta la construcția clădirilor ce se află pe traseul lor. Punctele din ruta de patrulare pot fi modificate foarte ușor prin

mutarea lor cu mouse-ul, nefiind nici măcar necesară selectarea unităților ce se mișcă pe ruta respectivă.

În mod similar și comanda Guard va genera efecte diferite. Dacă unitățile militare vor ataca inamicul ce se apropie de obiectivul păzit, inginerii vor repara unitatea respectivă sau, dacă acea unitate este o fabrică sau inginer, o vor ajuta la construcție.

Fabricile au opțiunea de Repeat Build care va face fabrica respectivă să producă la nesfârșit secvența de unități pe care o are în list (2 unitatea x, 3 unitatea y, 2 unitatea z, 4 unitatea x ș.a.m.d.). Nici măcar nu trebuie să așteptăm până când o fabrică este gata sau până când termină de upgradat, putem da ordine de construcție înainte ca aceasta să fie gata. În plus, transportoarele aeriene pot fi setate să aducă automat într-un anumit punct al hărții unitățile care ies dintr-o fabrică. Trans-



ROBOȚILOR Roboților nu le pasă de frig



A WALK on the beach



ANOTHER one bites the dust



❖ **ĂSTA O FI** yahtul lui Abramovich?

portorul va lua aceste unități din Rally Point-ul fabricii și le va duce în locul dorit de jucător, fără ca acesta să mai intervină după ce a plasat ordinul inițial. Orice construcție sau upgrade poate fi oprit la un moment dat și repornit apoi ulterior, asta în cazul în care sunteți în pană de resurse.

Jucătorul poate accesa apăsând un buton un "layer" care ne va afișa pe hartă informații de un anumit tip. De exemplu, Defensive Layer ne va afișa raza de acțiune a clădirilor defensive, Offensive Layer va afișa raza de acțiune a unităților.

Foarte utilă este și opțiunea "Coordinated Attack". Printr-un singur Click jucătorul poate ordona mai multor grupe de unități să atace o țintă, acestea adaptându-și viteza astfel încât să ajungă la

acea țintă simultan. Se poate astfel foarte ușor recurge la strategii complexe fără teama că unele unități vor ajunge târziu la locul dorit...

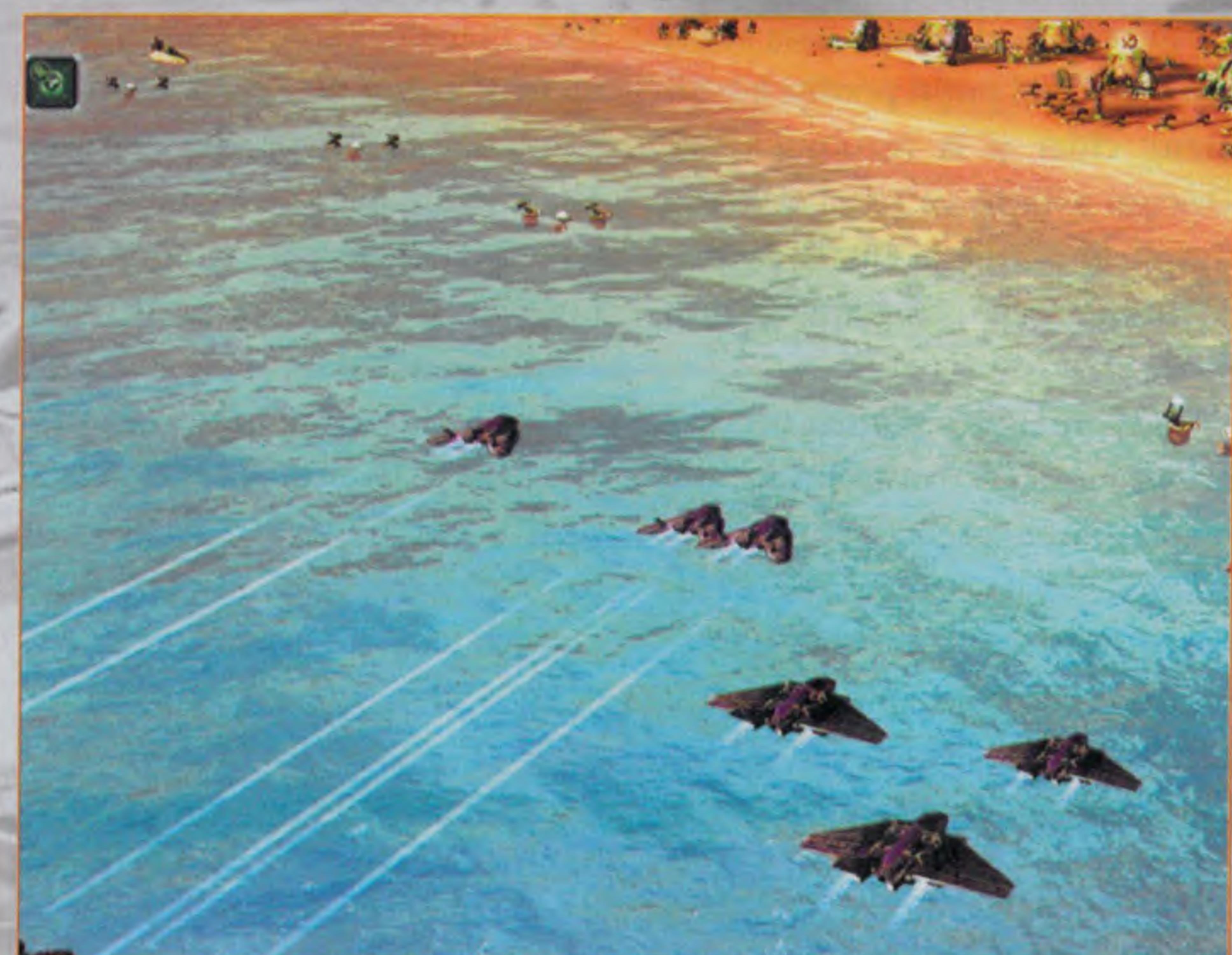
Am lăsat la urmă cel mai important element al interfeței din SC, zoom-ul. Și când spun zoom vreau să spun ZOOM. De la un timp încoace toate jocurile de strategie oferă această opțiune jucătorilor, fie pentru ca aceștia să aibă o vedere mai bună asupra câmpului de luptă, fie pentru ca să poată admira tot felul de efecte și detalii mai de aproape. Dacă însă până acum se ajungea la nivelul maxim de zoom-out destul de repede, în SC putem merge cu zoom-ul până când... ei bine, până când vedem toată harta pe un singur ecran. La fel de ușor putem reveni la o vedere



❖ **CE FACE** băutura din robot...

apropiată de sol. Este incredibil de ușor să ajungi în punctul dorit al hărții, pur și simplu plasezi cursorul în locul dorit și acționezi wheel-ul mouseului și gata!!! Personal am avut mari dubii asu-

pra acestui aspect al jocului, dar după 2-3 partide m-am obișnuit și nu am absolut nicio problemă, dimpotrivă trecerea înapoi la un zoom clasic este foarte grea. Am jucat de curând Warhammer:



❖ **I HOPE** it's water-proof



❖ **SCUTUL** e pus în funcțiune



I HATE following orders!

Dark Crusade (un joc minunat, de altfel) și am trăit o permanentă senzație de claustrofobie.

Trecând peste micile bug-uri inerente pentru un beta, singurul lucru pe care îl pot reproșa este faptul că UI-ul ocupă cam mult din ecran (cel puțin pentru gustul meu), chiar și la rezoluții mari. Oricum asta se va rezolva foarte simplu în varianta finală pentru că interfața va fi customizabilă în întregime.

Deși, mai ales pentru cei care nu au jucat **TA**, controlul jocului poate părea greoi și ineficient, odată depășită perioada de adaptare de la început, interfața își face treaba și reușește să îi ofere jucătorului mijloacele necesare de a se mișca și a-și controla eficient forțele armate.

FK Rock, Paper, Scissors**

Când Chrys Taylor a anunțat **SC**, a folosit sintagma "succesor spiritual" stârnind și mai mult speranțele fanilor care așteptau de foarte mult timp un eventual **TA2**, mai ales că, între timp, niciun producător nu a realizat un joc asemănător. Și încă din start, și așa e poate lucrul cel mai important, **SC** degajă un feeling inconfundabil de **TA** (asta pentru cei care l-au jucat).

Pentru a se ține de promisiune, băieții de la GPG au realizat un mediu full 3D în care toate mișcările unităților, traiectoriile proiectilelor și damage-ul pe care acestea îl fac odată ce-și ating ținta. Taylor este un adversar declarat al sistemului rock/paper/scissors astfel că în **SC** nu avem



DEBARCAREA DIN NORMANDIA puțin altfel...

nici o echilibrare "forțată" a unităților. Acest lucru se reflectă puternic asupra gameplay-ului, făcându-l mult mai dinamic. Unitățile pot trage și când se mișcă, deși le e mai greu să atingă ținta.

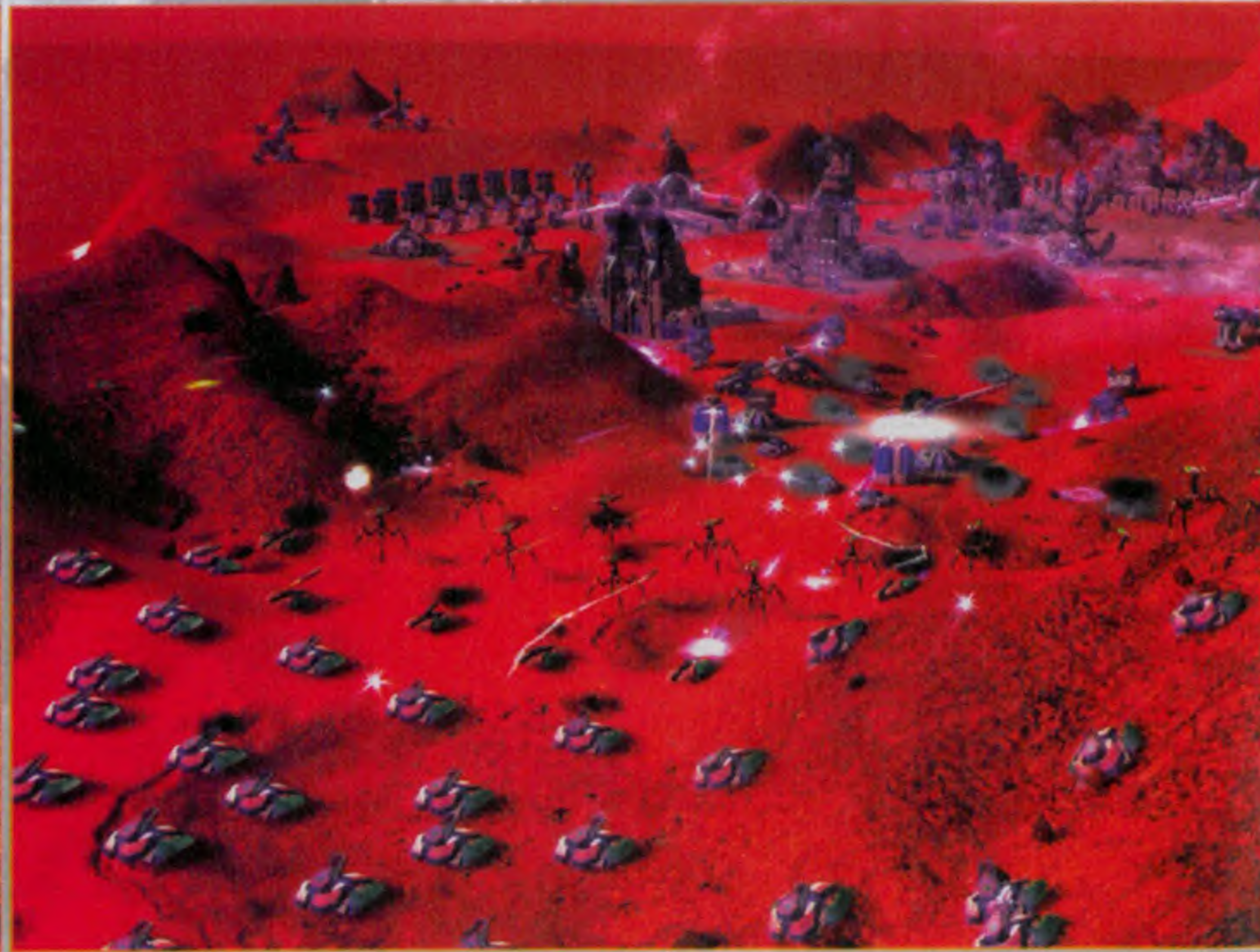
SC este unul din puținele jocuri care oferă cu adevărat forțe navale și aeriene comparabile (atât ca număr de unități cât și ca importanță) cu cele terestre. Astfel, lupta se dă pe mai multe planuri, iar hărțile imense nu fac decât să accentueze acest lucru. Din acest punct de vedere, scara la care se desfășoară jocul este impresionantă, în scurt timp jucătorul trebuind chiar să poarte mai multe bătălii în același timp. Chiar dacă interfața funcționează bine, acest lucru poate descuraja mulți jucători obișnuiți cu modul de joc

al celorlalte strategii de pe piață. Accentul este pus mai degrabă pe macro, decât pe micro-management și pe organizarea armatei, decât pe controlul unui grup de unități. Totuși, jucătorii se pot implica în orice luptă, controlând unitățile ca într-un RTS "clasic". Am folosit această sintagmă deoarece ar fi incorect să comparăm **SC** cu orice alt titlu, chiar și cu viitorul **C&C3**, pentru că o comparație directă este foarte greu de făcut, jocul oferind "altceva" care din păcate nu își are echivalentul decât într-un joc vechi de aproape 10 ani.

Deși se află încă în stadiul de beta și are încă probleme de balancing, îndrăznesc să spun că Taylor și-a atins scopul și și-a onorat în mare parte promisiunile.



RALIUL DAKAR în viitorul îndepărtat



ALL YOUR BASE are belong to us!



Posibilitățile de modding vor fi aproape nelimitate, și un eventual add-on va îmbogăți jocul care poate că suferă puțin la capitolul diversitate. Alte probleme ale beta-ului ar fi numărul mic de hărți disponibile care sunt încă mici și abundente în resurse ce îndeamnă jucătorul în primul rând spre o dezvoltare economic optimă pentru o producție de unități cât mai eficientă. Sunt însă convins că în versiunea finală vom avea parte de hărți care să varieze gameplay-ul, pentru că jocul oferă posibilități foarte mari în acest sens.

"It would be a failure if we couldn't create a game that made people believe that there's a new way to win"

Beta-ul SC este multiplayer-only, deși s-au găsit moduri pentru a juca și partide *skirmish* cu AI-ul. Din fericire pentru toată lumea, odată cu acest beta, GPG

și-a lansat și propriul serviciu online, denumit GPG.Net, al cărui client este și el încă în stadiu de beta. GPG.Net este foarte ușor de folosit și permite accesul rapid la chat, ladder sau setarea unui joc online. Pe lângă asta, ne putem forma o listă de prieteni sau chiar crea propriul clan. Pentru a-și atinge cu adevărat potențialul, SC avea nevoie de un asemenea suport din partea producătorilor, nici nu vreau să mă gândesc ce s-ar fi întâmplat dacă multiplayer-ul online ar fi fost exclusiv prin Gamespy cum s-a întâmplat în cazul lui DS2.

Deocamdată jocurile ce contează pentru ladder nu sunt decât cele de 1vs1 (se poate juca însă și în afara ladder-ului), dar se pare că următorul patch va aduce și partidele 2vs2 oficial. În mod *amical* se poate juca 1vs1, 2vs2, 3vs3 și Free for All. Mod-urile de joc implementate până acum sunt *Assassination*, *Annihilation* și *Sand-*

box. O partidă *Assassination* se termină atunci când comandantul este distrus. Moartea comandantului nu provoacă înfrângerea în modul *Annihilation*, jocul continuă până când toate unitățile unui jucător sunt distruse. Modul *Sanbox* este mai neobișnuit și este probabil gândit ca un tutorial deoarece ești singur pe hartă și te poți dezvolta și construi în voie. E foarte bun pentru jucătorii novici deoarece le dă posibilitatea de a învăța unitățile și a se obișnui cu gameplay-ul.

Concluzii

Privit din perspectiva unui fan TA, SC este (aproape) tot ce își poate dori, în materie de feeling, gameplay și posibilități de modding. Un jucător care nu a trecut prin această experiență și care nu este obișnuit din start cu unele concepte ale jocului s-ar putea simți copleșit la început. Însă dacă va avea răbdarea să treacă peste

începutul mai abrupt, va putea aprecia SC la adevărata sa valoare. Încă din faza de beta și cu destule probleme de rezolvat până la lansarea oficială, SC reușește să se desprindă din curentul general al RTS-urilor și să ofere o experiență unică. Pentru cei care nu au apucat să încerce beta-ul, perioada de așteptare nu mai e chiar atât de lungă, jocul fiind programat să apară la începutul acestui an, undeva în lunile februarie-martie. Abia atunci se va putea da un verdict final. Oricum, încă de pe acum perspectivele sunt foarte bune pentru că reîntoarcerea lui Chris Taylor la genul care l-a făcut celebru și l-a așezat printre cele mai influente persoane din industria jocurilor (potrivit unui top realizat de un mare site de specialitate) este considerată un succes.

SOKAR





Armed Assault

Acum vreo două ediții am clarificat problema titlului "foarte inspirat" al acestei continuări a marelui Operation Flashpoint, surpriza anului 2001, jocul care s-a vândut în nu mai puțin de 1,5 milioane de exemplare din momentul fericitei sale apariții până azi. **Bohemia Interactive Studios** promitea enorm în lumea FPS-urilor tactice (de atunci parcă a trecut o veșnicie!), atât presa de specialitate cât și jucătorii acordându-i toată încrederea și simpatia lor.

Întoarcerea la origini

De unde avea Operation Flashpoint atâta geniu? Din multiplele posibilități pe care le oferea jucătorilor: de la tonele de vehicule (apă, aer, sol) pe care le controlai prin zone care se întindeau pe kilometri pătrați, fără loading-

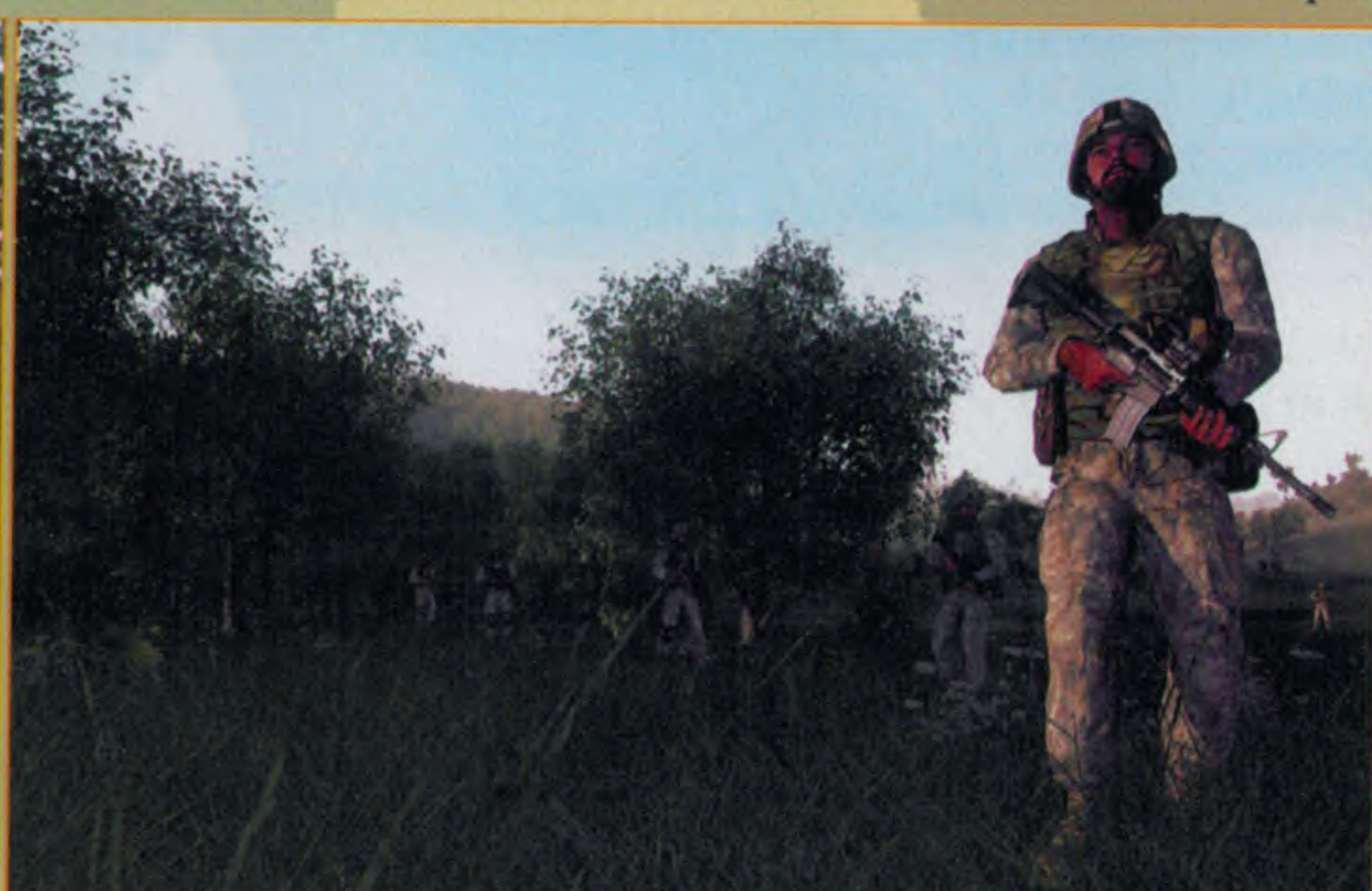
uri, la postul de comandant și lupte duse de rookies și trupe speciale. Toate acestea au fost condimentate cu o doză - unică pe atunci - de realism. Un realism și o atenție maniacală la detalii ce i-au adus pe creatorii jocului pe piața simulatoarelor pentru ins-

trucție militară, mai multe guverne achiziționând engine-ului lui Operation Flashpoint în scopul dezvoltării unor simulatoare pentru forțele militare proprii.

Care au fost defectele jocului? Destul de multe bug-uri îți puteau ruina partida în câteva

secunde. În timp, însă, mai exact, într-un an, Bohemia și-a îngrijit copilașul și a rezolvat principalele probleme de indigestie.

Vă vine să credeți sau nu, dar și azi Operation Flashpoint este un joc foarte jucat grație comunității sale selecte. Cifrele ne spun





IOANE? Mai la stânga ziceai că-i câmpu' ăla de mine? Sau o lau în zig-zag?

MĂ VEDE... NU MĂ VEDE... M-am ascuns meseriaș și îi lipesc ăstua o sticky de nu se vede

că există peste 1.000 de adiții (arme, vehicule, unități, hărți). Cred că nu trebuie să desenez graficul nivelului de febrilitate cu care este așteptat acest sequel...

Sharani: Lumea Nouă a comunismului!

Paradoxal, la origine, **Armed Assault** trebuia să fie un modest lifting al lui **Operation Flashpoint**: o hăinuță grafică nouă, efecte noi, pe scurt, un joculeț simpatic destinat fanilor de nestrămutat ai jocului. De ce și-a revăzut Bohemia jocul? Să fie locația de vină? Noua insulă, Sharani, are o întindere de 400 km²? Da, ați citit bine, nu este o greșală de tipar: 400 km²! Partea de sud a insulei este condusă de o monarhie, mai mult sau mai puțin constituțională, în timp ce partea de nord urmează modelul european (scandinav) și este condusă de niște împuțiți de comuniști. E clar, situația politică devine sursă de conflict, nu glumă!

Orașele sunt adevărate

zone de luptă, câmpiile îți pun nervii la grea încercare, iar pădurile sunt cele mai cumplite capcane dacă nu ești cu ochii în patru la fiecare pas. Flora și fauna insulei freamătă de detalii: de ești fan **Deer Hunter**, te vei simți în **Arma** ca la vânătoare de căprioare.

Atmosfera sonoră a jocului este foarte bine redată grație gestionii propagării sunetului

lui (300 m/s, a efectului Doppler și chiar a refractării sunetului pe dealuri și prin munți).

Dacă nu îți place acest paradis, nu este nicio problemă: îl razi de fața pământului cu ajutorul bombelor; distrugi casele cu explozibil, dărâmi zidurile, copacii și tufișurile cu blindatele. Realism?

Da, **Arma** este teribil de realist!

Poți să realizezi cam tot ce îți imaginezi că se

petrece pe un front. De la AI-ul NPC-urilor la efectele armelor și balistică, până la modelele de vehicule super elaborate și sistemul atmosferic în timp real, jocul nu vrea să lase nimic la voia întâmplării. Dar poate că elementul cel mai puternic este refuzul categoric de a face compromisuri de gameplay într-o lume a jocurilor video care diferă enorm de cea din anul 2001. Nu vezi nicio simplificare, niciun HUD în afara unui indicator de poziție...

Arma este 100% un joc hardcore, dezvoltat numai și numai pentru gamoholicii dispuși să străbată o hartă de 400 km², ca să fie terminați de un singur glonte rățacit la vreo sută de metri de cea mai apropiată linie de foc...

Modelele 3D pot să pară destul de simpliste, cam în linia lui **Operation Flashpoint** și, chiar dacă animațiile în motion capture sunt variate și bine realizate, lipsesc unele elemente cum ar fi un model fizic de tip ragdoll pentru corpuri. Un lucru trebuie înțeles însă: **Armed Assault** nici nu se vrea





a fi un joc modern, ci mai degrabă unul care nu poate să ajungă la compromisuri prin însăși natura sa. Este suficient să te uiți la munca incredibilă de streaming care îți permite să vizitezi orice colțișor al enormei insule fără să fii stresat de vreun loading...

Sistemul de damage este excelent. Poți ucide echipajul unui tanc fără să distrugi vehiculul, cu o rachetă bine ținută. La fel stau lucrurile și cu infanteria: dacă încasezi un glonte în mână sau picior, nu vei muri, dar un glonte în cap sau în inimă îți pune imediat capăt jocului. Exact ca **Operation Flashpoint**, **Arma** este foarte greu de digerat, cu atât mai mult cu cât adversarul țintește excepțional, cel puțin la fel de bine ca tine. Pe deasupra, este perfid: nu te termină de cum ai intrat în raza lui vizuală, ci se asigură să vadă dacă te poate atinge. Gândește înainte să tragă! Trebuie să-ți organizezi foarte bine deplasarea, să fii tot timpul under cover, dar să ai în același timp o perspectivă de tragere. Pentru toate acestea ai la dispoziție o gamă largă de mișcări, de la clasicul "culcat", cățarat, ghemuit

și reținerea respirației pentru un tir perfect la celebrul free aim introdus de **Operation Flashpoint** și reluat cu brio de mai noul **Red Orchestra: Ost Front**. Este bine de știut că acest grad de dificultate sporit nu face jocul accesibil tuturor și, dacă nu ești obișnuit cu acest gen de shooter, vei avea nevoie de numeroase ore ca să înveți să utilizezi corect toate posibilitățile ce ți se oferă.

Majoritatea acțiunilor, pe lângă shoot și deplasare, se efectuează cu ajutorul unui meniu contextual. De exemplu, dacă te apropii de un vehicul, meniul îți apare imediat și poți alege din listă una dintre acțiunile posibile: te cațeri, tragi sau te deplasezi. Dacă te afli în vehicul, ai la dispoziție noi acțiuni: aprinzi motorul, farurile etc. Pe de o parte, sistemul este lent, pe de alta îți permite să faci ce vrei fără să memorezi ca un točilar "jdemii" de taste.

Reguli de luptă

Jocul îți propune mai multe misiuni "unice", precum și o campanie lungă cât o zi de vară, compusă din mai bine de 20 misiuni în care vei juca diferite roluri: ba ești





pilot, ba soldat, ba comandant ori trupă de elită. Înaintea fiecărei operațiuni, vei avea posibilitatea să efectuezi misiuni secundare, care vor afecta misiunea principală. Întotdeauna, vei putea efectua însă o singură misiune auxiliară între fiecare operațiune.

În multiplayer, **Arma** suportă până la 65 jucători, fiecare având posibilitatea să controleze mai mulți camarazi AI. Teoretic, vom putea purta adevărate bătălii pe apă/uscă/aer cu mai bine de 1.000 de soldați!!! Spun teoretic, pentru că mai rămâne de văzut ce gen de procesor extraterestru ar putea gestiona cifra asta.

Arma are misiuni multiplayer de diferite tipuri: niveluri jucabile în *Coop*, *TeamDeathMatch*, *Capture the Flag* și *Capture the Island*. Cea

din urmă ne oferă un război de durată în care soldații fiecărei tabere au drept obiectiv capturarea tuturor bazelor și orașelor insulei. *Bohemia* prevede sesiuni de la câteva ore la câteva zile ca să îndeplinești o misiune. Jucătorii vor trebui să atace convoaiele adverse în timp ce calculatorul se va ocupa de apărare și de logistică.

Behind the enemy lines

De exemplu, trebuie să smulgi orașul din ghearele unei facțiuni neutre, pe care o controlează calculatorul. Comandamentul parașutează în acest scop trupe aliate (AI) ca să te ajute să menții zona. Imediat, un convoi pleacă din bază ca să instaleze un avanpost în orașul proaspăt capturat. După



puțin timp, avanpostul se transformă în bază care mușcă din teritoriul inamic, de unde jucătorii pot reporni.

Când sunt angajați în cucerirea unui teritoriu, jucătorii trebuie să fie atenți la lina frontului, adică aceasta să nu fie străpunsă, iar ei să-și piardă bazele.

Jocul integrează un editor de misiuni foarte simplu, dar destul de incomplet. Trebuie să cunoști anumite comenzi ca să nu-ți prinzi urechile în el. Eh, cu perseverență vine și experiența! Încă ceva: sistemul de script al engine-ului jocului este atât de complet încât îți permite să creezi moduri de joc de tip RPG sau RTS fără să trebuiască să înveți vreun limbaj de programare.

În fine

Armed Assault are toate atuurile ca să emită pretenții la ideea de JOC de război prin definiție.

Destinat unei categorii de jucători alese pe sprânceană, jocul ne va oferi un gameplay foarte bogat, în areale IMENSE, aproape nelimitate grație sistemul de script performant.

Dacă ești fan **Rainbow Six: Vegas**, cred că ar fi indicat să-ți vezi de acțiune pe acolo. Dacă, însă, faci parte din categoria jucătorilor a căror pasiune pentru **Raven Shield**, **SWAT 4**, **Ghost Recon** și, mai ales **Red Orchestra** nu o mai înțelege nimeni, atunci **Armed Assault** ți se potrivește ca o mânășă.

RAMBO CHIX

cipri@pcgames.ro



E bine de știut că...

Engine-ul grafic, DX9 (HDR) a fost optimizat și permite afișarea până la 10 km² distanță. După chipul și asemănarea lui **Operation Flashpoint**, **Arma** poate înge-nunchia orice configurație la reglările grafice. Dacă **Op.F** era dependent de CPU, **Arma** este mai clar dependent de GPU. Engine-ul este optimizat pentru 64 biți (nu dual-core). O configurație de bază cu 6600 GT și 2GHz RAM îți dă 20 fps-uri la 1.600 m distanța de vizibilitate și reglări grafice minime.

Majoritatea add-on-urilor și tools de modelare ale lui **Op.F** vor fi compatibile cu **Arma**.

Au fost implementate noi animații ale personajelor și o mai bună gestionare a fizicii vehiculelor. Și balistica a fost îmbunătățită.

Noua insulă, Sharani (400 km²), este foarte detaliată și bogată în vegetație și faună. Fanii lui **Op.F** vor regăsi toate funcțiile jocului în **Arma**.

Vom avea la dispoziție peste 50 arme și 40 vehicule.

Campania este dinamică și va avea mai bine de 20 misiuni, adică cca. 20 ore de joc. În singleplayer vom putea face switch între diferiți soldați (de exemplu, sniper sau conducător de tanc). Scenariul ne pune în pielea unui soldat american din zilele noastre, aflat în misiune pentru menținerea păcii pe o insulă plină de beligeranți, înarmați cu echipament rusesc.

În multiplayer, adevărata limită este capacitatea serverului în termeni de CPU/RAM și viteza de bandă.

Vei putea intra într-o partidă multi începută dinainte.

Sunt disponibile modurile Coop, CTF și CTF îmbunătățită.

În **Arma** este integrat un sistem de VoIP.

Arma este orice numai clonă de **Battlefield 2** sau **Call of Duty 2** nu și este orientat către simulator!



Producător: Funcom Publisher: SCI/Eidos Gen: MMORPG Termen: Trim. II 2007



Age of Conan: Hyborian Adventures

După ce au creat un joc de aventură legendar, *The Longest Journey*, prima încercare de MMO-uri a celor de la Funcom nu a fost încoronată de un succes răsunător. Băieții revin acum cu pe piața suprasaturată a MMO-urilor cu un nou proiect ambițios.

Chiar dacă **Anarchy Online**, care și-a serbat recent cea de-a cincea zi de naștere, a fost umbrit de **EverQuest** și de **World of Warcraft**, cei de la Funcom nu și-au pierdut elanul. Noul lor proiect se desprinde însă de universul SF și ne conduce în sumbra și sângeroasă lume a lui Conan barbarul. Chiar și cu atâtea MMO-uri prin preajmă, **Age of Conan** reușește să se distingă și să atragă atenția publicului. Acest lucru se datorează în mare parte ambiției producătorilor norvegieni care vor să reformeze genul și să pună capăt nebuniei WoW.

Unde-s doi puterea crește

Având în vedere cultul acestui univers și moda transpunerii ludice a celor mai cunoscute legende ale culturii pop, e de mirare că a trebuit să așteptăm atât de mult după MMO-ul **Conan**. De la apariția primului roman scris de Robert E. Howard în 1932, singurul domeniu ocolit de **Conan** rămâne industria budincii. De atunci universul **Conan** s-a îmbogățit cu nenumărate romane scrise de diferiți

autori, cu filmele care l-au consacrat pe Arnold Schwarzenegger, cu benzi desenate și desene animate, cu action figures, cu băuturi energizante, cu burgers și cineștie ce alte produse comerciale. Cu un astfel de cult în spate, oricât de bine (sau de prost) ar ieși MMORPG-ul **Conan**, e clar că va fi un succes comercial. Producătorii încearcă să ne demonstreze însă că au rămas idei neexploatare și în acest gen de jocuri.

Atenția lor se îndreaptă în primul rând asupra jocului în echipă. Pe parcursul evoluției personajului tău va trebui să alegi dintre mai multe clase, unele dintre abilitățile oferite influențând exclusiv rolul pe care-l poți îndeplini în party. Atingând nivelul 40, va trebui să alegi dacă vrei să devii commander sau lord sau să îndeplinești altă funcție vitală din componența unui party. Mai mult, tot la acest nivel se va defini și natura obiectelor pe care le poți făuri, respectiv rolul pe care-l vei avea când vine vorba de construirea și asediul așezărilor din joc. Așezările adverse nu numai că vor putea fi asediate, dar vor putea fi distruse și arse, ca

să nu rămână nici urmă de ele. Când vine însă vorba de fortărețele proprii, ți se va oferi șansa de a le proiecta bastion cu bastion. Vei putea construi ziduri de protecție, turnuri de pază, fierărie, grajduri, case și multe alte tipuri de clădiri. Pentru a ridica însă un sat sau un oraș, va fi nevoie de colaborarea jucătorilor: unul dintre participanți va avea rol de proiectant, altul de coordonator, unii vor lucra pe șantier, alții vor aduna materialele de construcție. Dacă mai amintim și faptul că diferitele clase de personaje vor putea construi tipuri de clădiri diferite, ne dăm seama cât de complex va fi acest proces. Pentru a avea o sarcină mai ușoară, conducătorii operațiilor de construcție sau de asediu vor beneficia de diferite perspective cunoscute din RTS-uri. În plus, conducătorii bătăliilor vor putea da ordine privind formațiile de atac care vor apărea pe ecran sub forma unor icoane colorate. Dacă fiecare membru al party-ului ocupă locul potrivit, atunci întregul grup va beneficia de diferite bonusuri.

Conceptul sună promițător, dar producătorii încă lucrează la definitivarea detaliilor. De exemplu, încă se stabilește rolul și funcționarea diferitelor arme de asediu, precum catapultele sau berbecii de asediu.

Fiul nimănui

La crearea personajului, vei putea alege dintre trei rase cunoscute și din filme: chimmerienii vor fi barbari sângeroși (rude cu Conan), stygienii vor reprezenta partea civilizată, cunoscătoare de magie a Hyboriei, iar Aquilonia va îndeplini rolul imperiului suveran. Personalizarea înfățișării caracterului va fi cât se poate de detaliată, dar partea privind abilitățile personajului va avea o importanță redusă la începutul aventurilor. Atingând nivelul cinci, vei putea lua decizii privind orientarea ta magică, respectiv stilul de luptă pe care dorești să-l adopți. Apoi vei fi lăsat în pace cu astfel de decizii până la nivelul 20, ultima decizie covârșitoare, care privește rolul în grup urmând să o iei atunci când vei atinge nive-

Conan cel jucăuș

Chiar dacă și-a făcut apariția și în lumea jocurilor video, **Conan** nu s-a bucurat de același succes precum în celelalte ramuri ale industriei de divertisment. În afară de diferitele jocuri apărute pe consolele vremii (mașinăriile din sălile de jocuri la care ne gândim cu nostalgie), abia al doilea film al seriei a meritat un joc pentru calculatoarele vremii. **Conan: Hall of Volta**, cu însăși Schwarzz pe copertă, a apărut pentru Apple II și Commodore 64. Defunctul

Virgin Interactive a publicat cel mai bun joc **Conan** al tuturor timpurilor. **Conan: The Cimmerian** apărut în 1991 a fost RPG izometric în toată regula cu o grafică frumoasă (cel puțin pentru acea perioadă). Action-adventure-ul **Conan: The Dark Age** apărut în 2004, nu doar că nu a meritat așteptarea de 13 ani, dar s-a dovedit a fi unul dintre acele jocuri care bântuiește prin coșmarurile criticilor de jocuri.





BLANA NEVESTEI Ioanie' porți taman cadoul de Crăciun a nevastă-mii!



MAESTRUL ȘARPE Încă nu se știe dacă ține cursuri de kung-fu sau dans hip-hop

lul 40. Despre posibilitățile de specializare dincolo de acest nivel, încă nu se știe nimic (nici măcar dacă vor exista sau nu).

Din punct de vedere al evoluției personajului, jocul va fi un hibrid între un RPG singleplayer și un MMORPG. Până nu atinge nivelul 20, deși vei fi în contact permanent cu serverul de joc, nu vei întâlni nici un alt jucător uman. Aceste prime niveluri reprezintă tutorialul jocului care se întinde pe circa 12 ore - prea lung, ar spune gurile rele.

Confruntările rapide și sângeroase care se potrivește cel mai bine cu lumea întunecată a Hyboriei (cel puțin așa consideră producătorii), vor avea un rol sporit în acest MMO. În timpul luptelor nu va fi de ajuns să te bazezi pe abilitățile personajului, ci va trebui să te folosești și de propria dexteritate și ingeniozitate. Folosind arma din dotare, vei putea nimeri adversarul din șase direcții, tipul atacului (lovire, tăiere, ciupire, mușcare, zgâriere și alte tipuri de atac "masculine")

fiind ales de tine. Aceste mișcări vor putea fi apoi combinate în diferite combo-uri. Nu va fi mai ușoară nici mănuierea arcurilor și celorlalte arme de distanță, unde procesul de țintire va fi unul meticolos. Jocul va oferi suport în egală măsură atât pentru controlul cu mouse și tastatură, cât și pentru controlul cu gamepad.

Nici din Age of Conan nu pot lipsi animalele de transport, care nu vor spori doar viteza de deplasare, dar vor oferi și diferite bonusuri la capitolul protecție. Participarea la lupte în șaua vreunei astfel de dihănii va reprezenta un avantaj serios. Cu puțină îndemânare și niscaiva exercițiu, va fi de ajuns o singură lovitură bine plasată din

șaua unui cal pentru a-ți răpune oponentii.

Basn cu gust de coșmar

Lumea creată de Robert E. Howard se numără printre cele mai sângeroase și mai brutale universuri fantasy. Acest lucru va fi redat și de joc, producătorii încercând să modeleze cât mai exact Pământul alternativ al autorului și epoca cuprinsă între dispariția Atlantidei și constituirea primelor civilizații documentate din istorie. Jucătorii pot uita de lumea colorată din WoW & Co. În Hyborian Adventures totul va fi mult mai sumbru și mai serios. De exem-

plu personajele de sex masculin vor porni la drum ca sclavi, iar cele sex feminin își vor începe cariera de aventurier ca prostituate. Atmosfera de coșmar nu va fi sprijinită de un engine grafic pe măsură. Chiar dacă animația personajelor e detaliată, iar peisajele sunt întocmite cu grijă, Age of Conan nu se va număra printre cele mai frumoase MMORPG-uri.

Noutățile par însă promițătoare, rămâne de văzut cum vor funcționa ele în realitate.

CIOBAN BARBARU
jacint@pcgames.ro

TRANSILVANIA

**CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

**Luni 17:00
Marți 11:30
Sâmbătă 14:00**

DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

PCGames

best

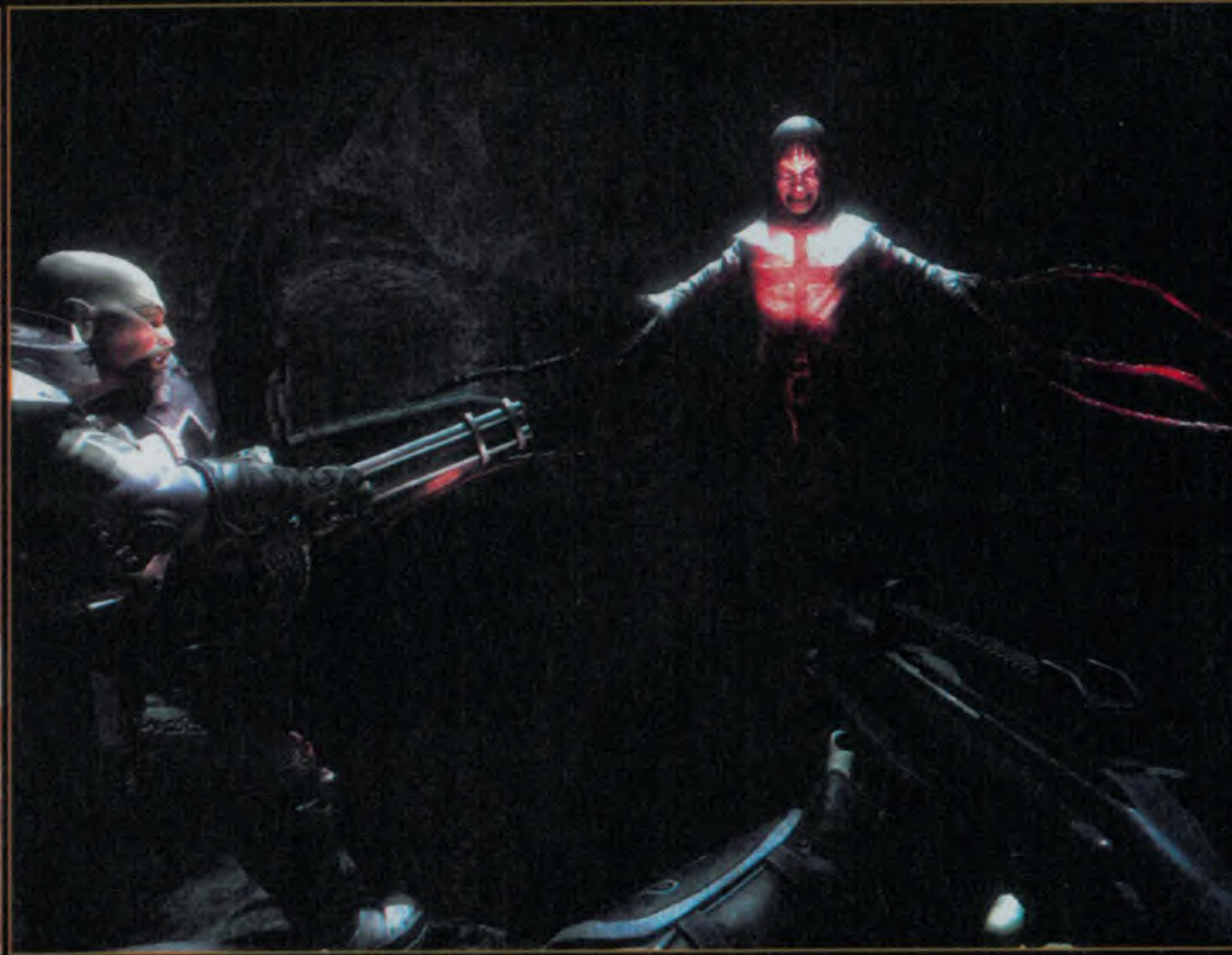
distribution



UBISOFT™



Clive Barker's Jericho



Toată lumea are chef de însurătoare. Peter Jackson face parteneriat pentru pace cu Microsoft și deschide un studio "interactiv", titratul Steven Spielberg flirtează mișelește cu cei de la Electronic Arts, iar **acum, revenit ca prin miracol din umbrele trecutului, Clive Barker se pupă (și) pe obraz cu Codemasters pentru a crea propriul său joc video.**

De ce Clive Barker

De multe ori se spune, mai ales venind din partea unei categorii supărate de consumatori ludici, că industriei jocurilor video îi lipsește, în ultimii ani, pe lângă o doagă, acea doză de creativitate și artizanat care ar pune-o din nou

la egalitate cu celelalte forme de artă neinfectate de consumism. Bineînțeles, nu e aici locul pentru a fi pro sau contra, însă vizibilul trend de piață, conform căruia aproape orice producător, cu foarte puține excepții, înghite asemenea câinelui lui Pavlov, orice

oscior nedigerabil i-ar arunca producătorii, este din ce în ce mai pregnant. Drept pentru care, atunci când o minte excepțional de creativă precum cea a lui Clive Barker revine pe scena gameristică pentru a se implica, din nou, în fenomenul de producție, luminița și florica de la capătul tunelului devin tot mai vizibile.

De ce să fiu atât de fericit când vine vorba despre un nou joc aflat sub pecetea lui Clive, vă întrebați? Toate motivele, oricât de numeroase ar fi ele, pot fi rezumate sub guvernarea unui singur cuvânt - **Undying**. Un titlu lansat cândva prin februarie 2001, bazat pe engine-ul grafic Unreal (ce vremuri, dom'le), **Undying** a fost o adevărată capodoperă de artă a genului, un punct de referință în ceea ce privește conceptul de FPS horror și, după umila mea părere, încă definiția absolută a acestuia. Chiar dacă jocul se afla deja în

producție atunci când Barker s-a implicat în proiect, pecetea acestuia s-a văzut imediat în realizare, concept, atmosferă, precum și alte sumedenii de elemente ce conlucrau perfect pentru a reda un univers sumbru și plin de mister.

Pentru cei care nu știu, un mic info: proiectul inițial **Undying**, după care a fost început jocul, a fost "regizat" de Steven Spielberg, iar numele personajului principal, Patrick Galloway, a fost recizelat din ceva mai pomposul Count Magnus Wolfram.

Horror. Shooter. Cool!

Înțelegeți, așadar, de ce mă bucur, mai ales că, din declarațiile producătorilor, Clive Barker se va implica în **Jericho** la fiecare pas, adică va coordona, din umbră, dacă vreți, întreaga afacere, schimbând idei și concepte cu cei de la Codemasters. Afacerea din piața **Jericho** are legătură cu

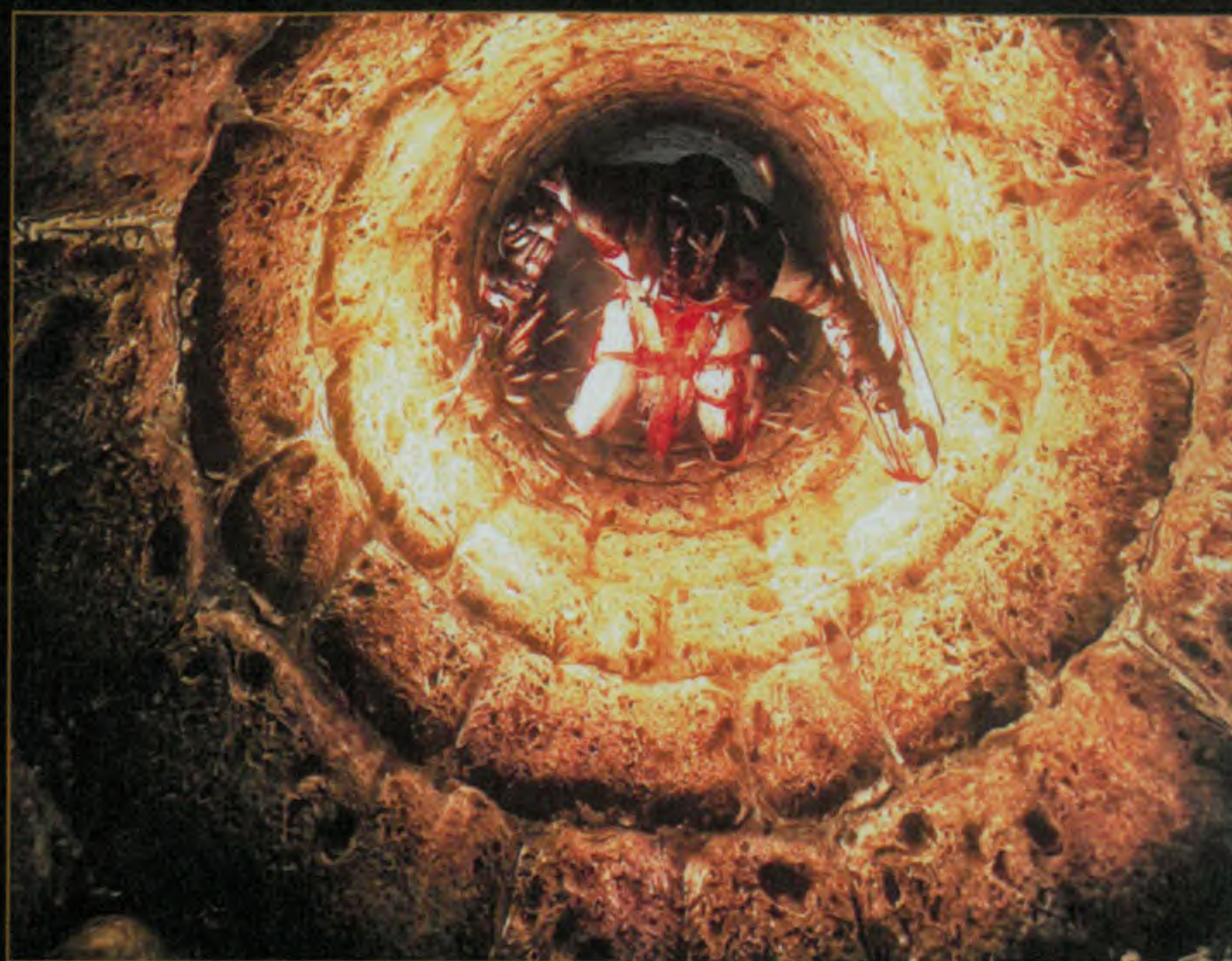


COBOARĂ, DOM'LE, de pe cruce!

misterioasă reapariție a unui vechi oraș pierdut în mijlocul deșertului. Atunci când un Rău ce datează din timpuri imemorabile (adică, aproape la fel de bătrân ca Ion Iliescu) începe să-și facă mendele prin lume din acea locație, un grup al forțelor speciale, compus din indivizi antrenați atât în folosirea armelor convenționale, cât și a unor puteri arcanice, este trimis să investigheze. Scopul lor? Nimic mai simplu: să vâneze și să distrugă acest Rău ce sălășluiește în inima orașului, înainte ca acesta să distrugă omenirea. Și, bineînțeles, ca în orice scenariu care se respectă, soldații noștri nu constituie primul grup de băieți buni trimiși la fața locului. Câteva aspecte interesate legate de acest oraș au fost rostite cu pioșenie chiar de către Clive: locația acestuia este undeva în Africa (mult, mult deșert pe acolo), iar orașul în sine nu este înconjurat doar de ziduri, ci de ziduri în ziduri în ziduri. Asemenea păpușilor Maruška, cu spațiu limitat între

ele, fiecare dintre aceste spații constituind zone temporale în care luptătorii binelui s-au confruntat, de-a lungul timpului, cu răul suprem. Și au luat-o pe cocoasă. Transpuse în termeni de gameplay, toate aceste elemente oferă posibilități fenomenale, asigurând un ritm fluent și proaspăt. Astfel, primele bătălii ar fi împotriva unor soldați moderni, din epoca noastră, însă cu cât avansăm mai mult, vom ajunge să înfruntăm divizii din primul Război Mondial, mai apoi Cruciați și tot soiul de ați războinici, fiecare desprinși dintr-o eră premergătoare ultimei confruntări.

Jucătorii vor primi, pe parcursul jocului, noi și noi provocări, noi medii înconjurătoare și, bineînțeles, noi și noi creaturi malefice pe care trebuie să le înfrunte la fiecare pas. Cu toate acestea, spre deosebire de un shooter convențional, în care personajele, în general, au simpla misiune de a scăpa dintr-un anumit loc tixit cu probleme de ordin mai puțin



ȘI MIE MI-AU ZIS că în fântână e bere...

pașnic, în Jericho avem o cu totul altă sarcină. Cu cât înaintăm în periculosul, misteriosul și întunecatul oraș, cu atât ne apropiem mai mult de sursa acestui întuneric. Clive Barker numește această sursă, pentru moment, The Evil Incarnate. Eu îi voi zice Jack Thompson.

Vă dați seama cu câtă ardoare așteaptă redacția PCG 4 Fun acest

joc. Avem lemnele pentru foc pregătite, lăzile de bere la congelator și mâncarea pe două săptămâni asigurată. Tot ce mai rămâne acum de făcut este ca producătorul să-și termine treaba. Și să o termine bine.

PAUL DISTILEANU

paul@pcgames.ro





Producător: Turtle Rock Publisher: Gen: FPS Coop Termen: Trim. II 2007

Left 4 Dead

Turtle Rock Studios este compania responsabilă pentru destul de mediocra adaptare singleplayer a celebrului (și mult prea jucatului) Counter-Strike, precum și pentru portarea acestuia din urmă pe platforma Xbox. **Recent, băieții s-au cam sățurat de bombe, arme convenționale și cuțite, luând decizia de a schimba nițel macazul.**

Infectați cu sifilis... err... rabie

În ce direcție, vă întrebați? Nimic mai simplu. Ținând cont de faptul că știu foarte bine cu ce se mănâncă un multiplayer FPS cooperativ, cei de la Turtle Rock vor încerca să meargă pe aceeași cale bătătorită, adoptând un setting survival horror. Bine, veți spune cu toții, dar genul survival horror nu este unul exclusiv singleplayer? Cu un singur personaj principal, cu două pistoale în buzunar și cu o ciurdă de creaturi

monstruoase care ne fugăresc de colo-colo, pe potecile unui oraș devastat de cine știe ce epidemie sau evenimente misterioase? Se pare că nu. Prea mult am fost noi obișnuiți, cred, cu titluri precum **Resident Evil**, pentru a vedea adevăratul potențial al genului - iar exact asta vrea să facă **Left 4 Dead**, să ne trezească la realitate. Pe cartea sa de vizită scrie că va fi un shooter team-based, în care un grupuleț mic de oameni sunt puși față în față cu "the infected", cetă-

teni și cetățene obișnuiți care au fost transformați în adevărate mașini de ucis de către un misterios virus ce a invadat mediul înconjurător. Emfaza se pune pe cooperativitatea între membrii echipei. Mai exact, dacă veți lucra împreună și vă veți folosi cu cap avantajele grupului, veți avea șansa de a supraviețui. Dacă vei hălădui mahalalele de unul singur, vei muri instantaneu. Scurt și la obiect. Michale Booth de la Turtle Rock a avut bunăvoința de a

împărtăși lumii întregi câteva detalii despre acest bebeluș în devenire, detalii care, la o primă impresie, prezintă destul de mult interes.

Unde fugim?

Acțiunea din **Left 4 Dead** se desfășoară, conform spuselor producătorilor, într-o Americă frumoasă și contemporană. Că doar nu se putea desfășura în Rusia. Cu toate că a fost nevoie de implementarea unor elemente de



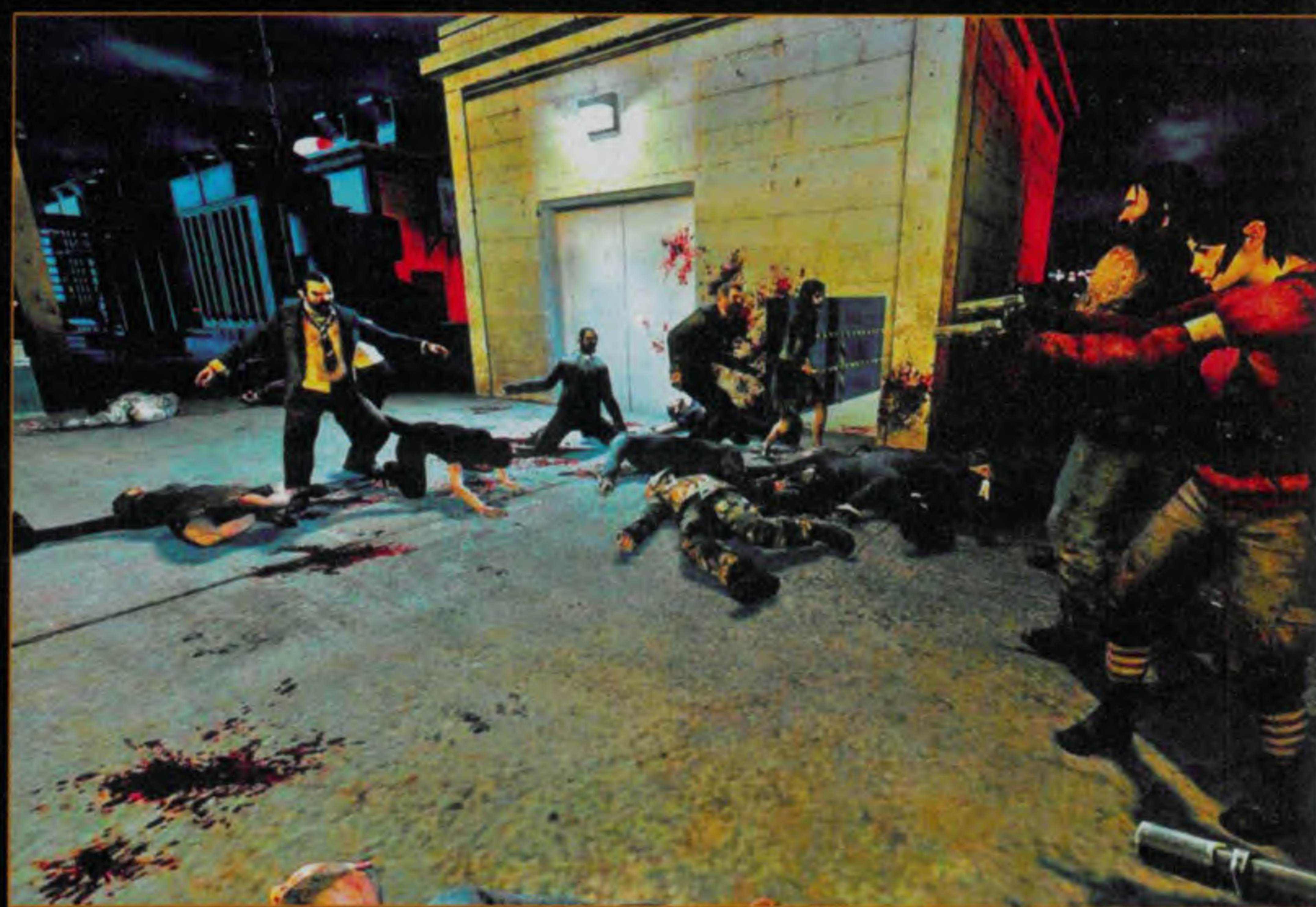
ficțiune de dragul gameplay-ului (cum ar fi ideea de boss infected), imaginea generală este cea a unei catastrofe generale și a unei prăbușiri abrupte a civilizației. Evident, aceste elemente sunt, dacă vrei, clasicele coordonate ale oricărui survival horror care se respectă și, pe lângă toate cele, mai sunt și plauzibile. Mai ales pentru cei paranoici sau pentru adepții conspirației mondiale conform căroră americanii vor elibera un virus letal ce va distruge lumea, rușii vor stopa orice producție de vodcă, iar Laetitia Casta este, de fapt, bărbat. Producătorii au dorit neapărat ca environmentul în care ne aflăm să ne aducă aminte mereu de casă - însă o versiune complet modificată, cu o tentă pregnantă de oribil și torturat.

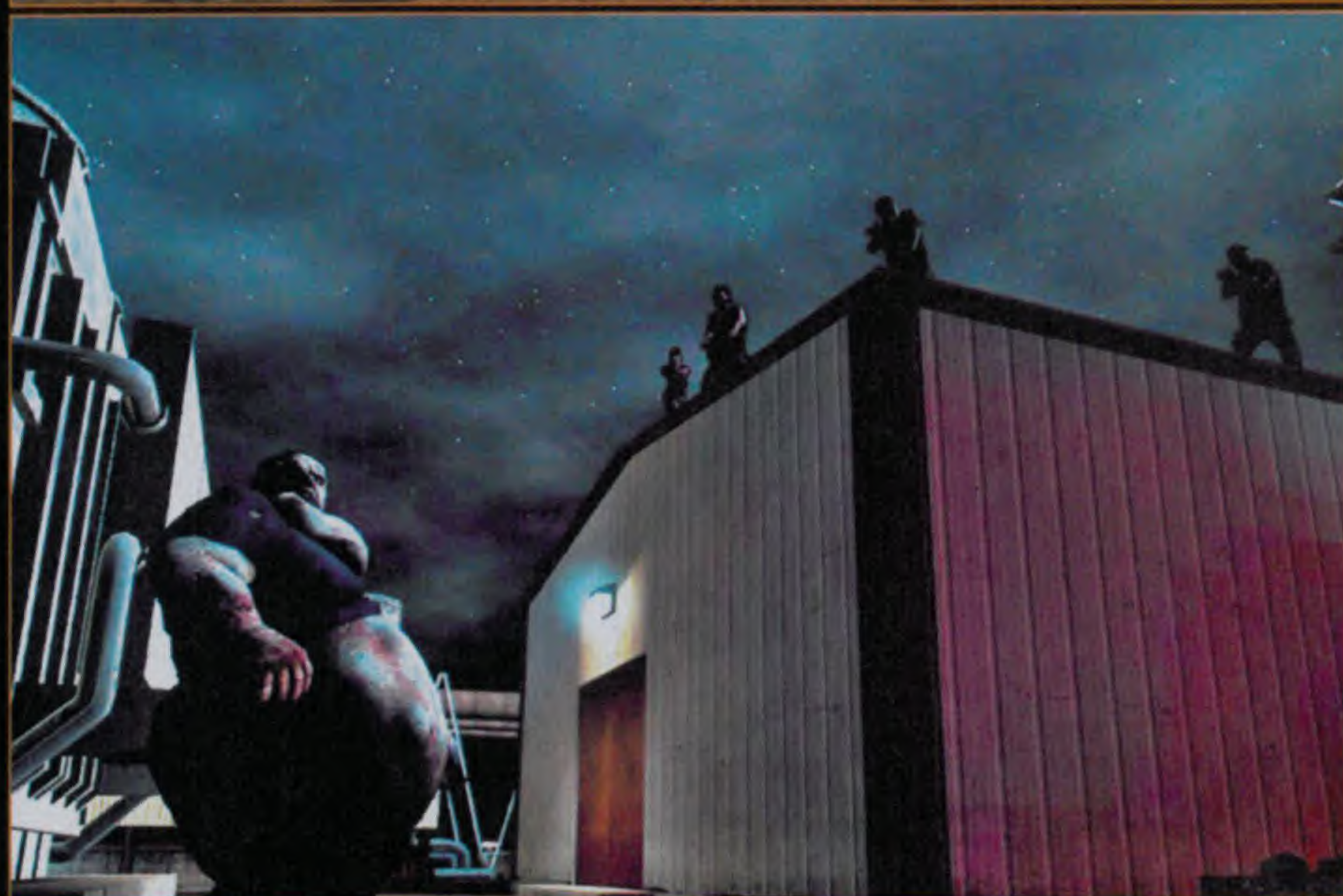
Cele patru campanii inițiale din *Left 4 Dead* vor include atât areale urbane, cât și zone rurale, cu tot soiul de modele arhitecturale îngrămădite unele peste altele, precum și cu peisaje care se

doresc a fi provocatoare pentru jucător. Fiecare campanie se va încheia cu un final "elaborat", în care supraviețuitorii vor fi nevoiți să ducă o ultimă și acerbă bătălie, în așteptarea unei nave de salvare ce îi va duce undeva în siguranță. Sau mă rog, o aparentă siguranță.

Cine cu cine se clăpăcește

Cele patru personaje principale (mă rog, cei patru supraviețuitori ai catastrofei) sunt, după cum urmează: Bill (excepțional nume), un veteran al războiului din Vietnam, ale cărui abilități de supraviețuire l-au ajutat să... supraviețuiască, Louis, un asistent manager al unui magazin de electronice (îmi și imaginez un personaj de 30 kg, cu ochelari și început de chelie - fără referire directă la fratele Ciprian), Zoey, tână fiică zămislită dintr-o familie de bogătași (cât de tânără, rămâne de văzut), și Francis, un nenea mare, gălăgios și fără prea multe maniere, dar care este întotdeauna acolo atunci când ai





nevoie de el. Mai exact, imaginați-vă că locuiți într-unul dintre marile (și poluatele) orașe americane, mergând zilnic la lucru, cumpărând ziarul, primind salariul la timp și cheltuindu-l strategic pe reviste erotice, când, din senin, un foarte virulent microb al turbării își face monumentală apariție, infectând, cu dibăcie, tot ce prinde în cale. Cei loviți de soartă devin foarte violenți, pierzându-și ultima bucă de rațiune și încep să atace orice persoană ce nu este infectată. Tu vei fi unul dintre puținii norocoși (sau ghinionisti) care a scăpat basma curată din ghearele virusului, însă, fiind blocat în interiorul unui oraș populat cu mii și mii de ciudați haotici care umblă pe străzi ca bezmeticii și ucid tot ce le pică în cale, trebuie să te aliezi cu puținii supraviețuitori întâlniți și să găsești o cale de a evada.

M-am infectat, RAWR!

Partea simpatică a jocului e că putem alege să jucăm și de partea infecțiilor... err... infectaților, iar producătorii ne asigură că experiența de care vom da nas în nas este complet diferită față de a juca rolul de survivor. Cele patru clase "boss infected" vor avea, fiecare, abilități unice, bazate pe mutația indusă de virus fiecăreia în parte. De exemplu, "the boomer" poate vomita sânge (nimic nou, am văzut asta la spitalele de TBC) pe victima sa, fapt ce va atrage zeci și zeci de alți "infected" în zonă. E ca și cum ai pune o bancnotă de 100 de EURO în mijlocul Parisului pentru a atrage, instantaneu, toți românii de acolo.

Pe de altă parte, "the smoker", are o limbă gigantică cu care se poate juca cum vrea mușchii săi: o poate folosi pe post de bici pentru a-și agasa cu furie prada sau post de săpun și spânzurătoare. Partea proastă e că The infected nu vor putea folosi obiecte, itemuri sau arme de foc, și vor muri foarte repede dacă se vor arunca orbește în brațele larg deschise ale unui grup de survivors înarmați până în dinți. Acestea fiind spuse,

the infected constituie practic o legiune fără cap și picioare, când unul dintre ei moare, se spawn-ează iar pe câmpul de luptă după o scurtă perioadă de timp. Mai ceva ca gândacii din **Starship Troopers**. Astfel, joaca de-a infectatul tinde să fie mai mult o partidă de-a v-ați ascunselea - trebuie să te poziționezi cât mai bine și să ataci în cel mai prost moment posibil pentru partea adversă, mișunând prin umbre mai ceva ca Sam Pescaru' înainte de a-ți doborî prada. Asta, bineînțeles, dacă nu joci rolul unui tank. În acest caz, te repezi cu un răget bărbătesc și dăci pe buze, arunci mașini în stânga și în dreapta, cauzezi explozii masive, distrugi pereți de beton, ce mai, provoci un adevărat dezastru și multă, multă panică în rândul adversarilor. Sună excelent.

Ză End

După cum vă spuneam anterior, jocul va fi dotat cu nu mai puțin de patru campanii, fiecare dintre acestea conținând cinci hărți distincte. Campaniile vor fi, practic, o conectare și o continuă evoluție a acestor hărți, iar scopul fiecăreia este de a crea zone interesante și palpante, care să ofere suficiente elemente de rejucabilitate.

Practic, ca orice hartă multiplayer dintr-un FPS, spre deosebire de **Counter-Strike**, însă, conexiunea dintre hărți duce eventual la un final apoteotic, final pe care jucătorii sunt nevoiți să îl atingă și de care se apropie cu fiecare provocare în parte. Singurele elemente de story din joc vor fi diferitele obiective ale fiecărei campanii, toate acestea făcând parte din categoria "survive and escape".

Jocul a reușit să ne trezească interesul, într-o oarecare măsură. Așteptăm rezultatul cu interes profesionist.

PAUL DISTILEANU
paul@pcgames.ro

Dawn of Magic

Cu noul lor joc Deep Silver nu încearcă să-l detroneze pe Diablo. Pur și simplu vor să ofere distracție de lungă durată faniilor action RPG-ului.



Privind imaginile, putem să avem un sentiment ciudat de déjà vu. Jocul a fost dezvoltat inițial de ruși sub denumirea de **Blood Magic**, apoi preluat de Deep Silver care l-a rebotezat în **Dawn of Magic** pentru europeni. Nu vă lăsați însă duși în eroare: e vorba de unul și același joc.

Eroul de serviciu

Producătorii au evitat orice fel de complicații, așa că niciun jucător nu trebuie să se teamă că în mijlocul măcelului va rata vreun detaliu important al poveștii. Punctul de pornire îl reprezintă ororile unei creaturi malefice pe nume Modo care, în urma faptelor sale, este exilată pe Pământ. Odată ajuns pe acest glob de noroi, în loc să dispere că trebuie să se integreze în diferite comuni-

tăți și să respecte noi și noi norme, Modo se pune pe treabă și încearcă să-și recâștige puterile și să se apuce din nou de năzbâtii malefice. Singura problemă e că acest proces necesită și distrugerea planetei noastre natale.

Înainte să vă entuziasmați și să credeți că, în rolul lui Modo, veți putea rade Terra de locuitorii săi, trebuie să vă dezamăgesc: din nou vă așteaptă rolul eroului de serviciu care din cauza unor motive încă neelucidate consideră că Pământul merită salvat, împreună cu flora și mai ales fauna de pe ea. Pentru ca **Dawn of Magic** să nu fie în totalitate o clonă (sau, mai rău, un uriaș clișeu) producătorii s-au gândit să elimine armele din ecuație și să apeleze la abilitățile voastre magice. Nu e de mirare că în joc nu va exista niciun fel de

opțiune de creare a personajului. Exact ca în comunism, poți să alegi un singur lucru: pornești ca magician sau pornești ca magician. Ca să nu lipsească varietatea, producătorii asigură mai multe feluri ale magiei în care să-ți inițiezi protejatul. Chiar dacă fiecare clasă de magie va avea abilitățile și spell-urile proprii, nimeni să nu se aștepte la o rejucabilitate prea mare. Este interesantă însă promisiunea producătorilor conform căruia înfățișarea fizică a personajului se va schimba în funcție de magiile alese.

Minge de foc vs. săgeată de gheață

Nu va lipsi nici partea de multiplayer. Conform celor spuse de Deep Silver, abia aici se va arăta adevărata importanță a multiple-

lor specializări. În cadrul partidelor multiplayer, fiecare erou va avea posibilitatea să-și combine vrăjile după propriul plac. Cei care nu consideră atractivă posibilitatea de a parcurge jocul alături de camarazi, îi pot provoca pe aceștia la duel. Mai mult, această posibilitate va fi extinsă și online, pentru ca magicienii să-și poată compara puterea indiferent de colțul lumii în care trăiesc.

Chiar dacă povestea nu este cea mai originală și nici grafica nu se compară cu cea a lui **Oblivion**, rămâne promițător faptul că cei de la Deep Silver se concentrează asupra distracției pe care ar putea-o oferi **Dawn of Magic**. În scurt timp vom vedea ce s-a ales de proiect.

CIOBAN BARBARU

jacint@pcgames.ro

Silent Hunter 4: Wolves of The Pacific

Piața modernă de jocuri a dat dovadă, nu de puține ori, de o oarecare reticență în ceea ce privește simulatoarele hardcore. Din ce în ce mai puține jocuri ale genului își fac maiestuoasa apariție, o mare parte a acestora dovedind, în același timp, o calitate cel puțin discutabilă.



Colacul de salvare

Nu la fel este cazul francizei **Silent Hunter**. Jocurile de față și-au făcut loc în inimile fanilor, oferind un gameplay incredibil de realist, simulând până și cele mai mici detalii ale unui submarin militar care se respectă și ale aventurilor acestuia prin adâncurile oceanului. Cu **Silent Hill 3**, Ubisoft România a arătat că se poate lua de gât cu orice producă-

tor de calibru, realizând un titlu excelent, văzut foarte bine și încasând note mari din partea criticilor și a fanilor; și cum Ubi este un publisher care se respectă și care vede mereu potențial acolo unde acesta apare, **Silent Hill 4** se pregătește de imersiune, tocmai din bazele militare mioritice care au dat naștere prequel-ului.

În timp ce **SH3** se războia de zor prin apele învolburate ale

oceanului Atlantic, titlul de față își va face veacul pe scena pacifică a celui de-al doilea Război Mondial. Încă din start, producătorii ne informează că cele mai mari inovații aduse jocului privesc în primul rând campania singleplayer, complexitatea acesteia, precum și mecanismele de crew management. Mai exact, per ansamblu, mateloții tăi vor deveni mult mai ușor de controlat, fără a trebui să

stai mereu cu un ochi la ei și cu unul în periscop, lucru ce va permite, în același timp, o dezvoltare individuală ceva mai bine conturată a membrilor echipajului. În ceea ce privește noua campanie, promisiunile abundă și aici: o și mai mare dinamizare a acesteia (pentru că, de ce să nu recunoaștem, cea din **SH3** a fost excelentă din acest punct de vedere) și o mai mare diversificare a misiu-



ZICI că-i Nautilus. Mai lipsește căpitanul Nemo



NATURĂ UMECTATĂ cu submarin în retragere

nilor, fie prin introducerea cât mai multor obiective, fie prin transformarea fiecărei patruli într-o experiență unică și memorabilă pentru jucător.

Americanii sunt buni

Din (ne)fericire, pentru a se dovedi suficienți de "politically correct", cei de la Ubisoft au decis să evite posibilitatea de a juca din perspectiva japonezilor, reducând practic campania la un one-side story de partea eternilor americani. Principalul motiv invocat ar fi că designul și introducerea submarinelor Țării Soarelui Răsare ca unități jucabile ar necesita, din partea producătorilor, o dublare de timp, efort, research, design sau elemente grafice, iar timpul alocat finisării titlului nu le permite acest lucru. Apoi, referindu-se la impactul acestui aspect în partea de multiplayer, Ubi consideră că aici, combat-ul submarin vs. submarin nu ar aduce defel

îmbunătățiri gameplay-ului, în special dacă se dorește, în continuare, respectarea parametrilor istorici. De ce? Ei bine, pentru că era tehnologică în care s-a desfășurat cel de-al doilea Război Mondial nu prea permitea bătălii decisive între două submarine, mai ales dacă ținta aleasă era conștientă de prezența ta în zonă. Pentru a compensa lipsa acestui mod multiplayer, producătorii se bazează, din nou, pe diversitate - mai exact, modul adversarial va permite unuia dintre jucători să controleze un număr de trupe de la suprafața apei, în special escorte, toate acestea ducând, speră ei, la provocări și la confruntări din ce în ce mai interesante. Bineînțeles, navele de război ale națiunilor Commonwealth-ului își vor face apariția atunci când va fi necesar.

În principiu, **Silent Hunter 4** va suporta până la patru jucători simultan pe coclaurile internetu-

lui, și până la opt în rețelele locale. Împreună cu noutățile promise, se pare că jocul va oferi destule pentru ca cei mai nervoși amirali de flote să se adune la un mic, la o bere, la o partidă de război.

Japonezii sunt răi

În ceea ce privește background-ul istoric, Ubisoft intenționează să redea cu acuratețe o reprezentare cât mai firească și mai reală cu putință a campaniei americane împotriva Japoniei. Luând din nou în considerare deadline-ul destul de delicat pe care jocul îl are, producătorii se vor rezuma la cele mai reprezentative clase ale flotei americane: P-class, Tambor, Salmon și Gato. Bineînțeles, fiecare dintre acestea va fi "livrat" în mai multe variante de producție. În ceea ce privește navele prezente în joc, ne-au fost promise în jure de 50 de noi clase, de la care se așteaptă să portretizeze cât mai bine cu putință scena

celui de-al doilea Război Mondial în Oceanul Pacific.

Din punct de vedere grafic, **Silent Hunter 4** va folosi o variantă îmbunătățită a engine-ului GDS (engine folosit și în **SH3**), fapt ce va permite producătorilor o redare cât mai vie și mai realistă a environment-ului, la o calitate demnă de noile generații hardware. Inovațiile grafice gravitează, se pare, în jurul renderizării apei, efectelor de vreme, chiar și a terenului în sine, pentru a crea o imagine credibilă a peisajelor luxuriante ale Pacificului.

Ei bine, cum studiourile noastre dragi au avut până acum doar rezultate bune și chiar foarte bune, nu ne rămâne decât să așteptăm, cu interes, un nou simulator ce promite. Și promite multe.

PAUL DISTILEANU

paul@pcgames.ro



Producător: Iron Lore Publisher: THQ Gen: MMORPG Termen: Trim. I 2007



Titan Quest: Immortal Throne

Vara trecută cei de la Iron Lore au încercat să ne impresioneze prin transpunerea gameplay-ului din Diablo în lumea Greciei antice. Chiar dacă primul joc nu s-a ridicat la nivelul așteptărilor, producătorii perseverează.

Declarația lui Brian Sullivan, fondatorul Iron Lore, demonstrează cel mai bine amărăciunea eșecului financiar al lui **Titan Quest**. Văzând cifrele de vânzare scăzute, ilustrul domn s-a ridicat împotriva lui Blizzard, spunând că **World of Warcraft** omoară singleplayer-ul. Fie că suntem sau nu de acord cu cele declarate de Sullivan, este îmbucurător să vedem entuziasmul producătorilor privind producerea unui add-on. Anunțat cu puțin timp în urmă, **Immortal**

Throne nu se va lăsa așteptat, el apărând încă la începutul acestui an. Să sperăm că expansion-ul nu va fi plin de bug-urile care au făcut adesea de nejuțat **Titan Quest** (amănunt care nu apare în declarația lui Sullivan).

Să te duci la Hades!

Plimbările de sub măslini mână în mână cu satirii în briza proaspătă a Mediteranei nu au impresionat fanii atmosferei mai sumbre și mai deprimante din **Diablo**. În pofida graficii colorate,

a monștrilor bine lucrați și a împrejurimilor pitorești, care toate emanau farmecul lumii antice, mulți s-au plâns de lipsa unei acțiuni antrenante și mai variate. Pentru a evita ca fanii hardcore ai hack'n'slash-ului să adoarmă în fața monitorului, **Immortal Throne** va renunța la plaiurile însorite și la nimfele inocente. Noile aventuri se vor a fi mult mai înfricoșătoare, chiar dacă se păstrează mitologia greacă. De exemplu, eroul va fi nevoit să viziteze de mai multe ori tărâ-

murile întunecate aflate sub stăpânirea lui Hades. Indiferent de care parte a râului Styx te vei situa, producătorii promet întâlniri cu oponenti memorabili. Ajuns la poarta Infernului va trebui să-ți măsoari puterile cu Cerber, care nu va fi cățelușul pe care să-l scoți noaptea să se ușureze pe asfaltul Bucureștiului. Nu va fi de ajuns să-ți descarci toată furia pe noii boși care te așteaptă, fiecare dintre ei necesitând o tactică specială pentru a putea fi învins.



Übermensch-ul Spartei

Nivelul maxim pe care-l putea atinge personajul tău în **Titan Quest** a fost 65. Producătorii s-au decis să extindă această limită în add-on până la 75. Pentru ca aceste 10 niveluri să nu pară așa de puține, producătorii au încetinit evoluția personajului: vei primi mai puține puncte de experiență de la monștri, dar vei avea nevoie de mai multe astfel de puncte pentru level up. Astfel, cei care vor să profite de posibilitatea parcurgerii expansion-ului cu campionul lor mult încercat nu au de ce să se teamă. Cei care nu mai au salvările pot porni din nou jocul, parcurgând aventurile de la cap la coadă. O motivare în plus pentru a relua jocul poate fi adăugarea unei noi specializări. Despre Dream Master nu se știu încă prea multe, dar este sigur că va fi o nouă clasă de casteri. Astfel, personajul tău va putea evolua urmând arborii a opt specializări.

Monster Madness

Un obicei prost al producătorilor când vine vorba de add-on-uri este repictarea adversarilor vechi și includerea lor în joc ca oponenți noi. Producătorii lui **Immortal Throne** nu vor să recurgă la astfel de trucuri: conform promisiunilor, ei vor încânta publicul cu monștri nou-nouți. În afară de noii boși, vei putea măcelări 20 de tipuri noi de monștri care, teoretic, vor avea un AI mult mai civilizat (prezentabil chiar și într-o Agora). Bineînțeles, acești noi monștri vor lăsa în urmă tot soiul de obiecte noi. Acestea vor păstra delimitarea clară pe categorii pe

care am întâlnit-o și în jocul de bază. Noutatea adevărată este faptul că nu doar în orașe îți vei putea valorifica abilitățile de negustor, ci și la caravanele pe care le vei întâlni pe drum. Pentru cei care nu se pot despărți de echipamentele lor rare este o veste deosebit de bună faptul că va apărea un cufăr extins, asemănător celui din **Diablo**. O altă noutate interesantă este introducerea serviciului poștal. Folosind serviciul binecuvântat de Hermes, vei putea schimba obiectele între diferitele tale personaje. Și dacă tot veni vorba de zei, să nu uităm nici de eroi, care au jucat un rol important și în **Titan Quest**. Pe parcursul misiunilor tale din **Immortal Throne** vei avea ocazia să te întâlnești cu Ahile (ai grijă să nu-l calci pe călcâie), cu regele Agamemnon sau cu Odiseu. Nu se știe încă ce legături vei stabili cu aceste personaje legendare, dar se știe că pe clarvăzătorul orb (grecii știu de ce) Tiras va trebui să-l însoțești în pelerinajul său.

Promisiunea Câmpiilor Elizee

Conform promisiunilor făcute de producători, **Immortal Throne** pare să aibă cu ce. Să sperăm că acest prim expansion nu va fi nici pe departe la fel de plin de bug-uri ca jocul de bază (care din cauza erorilor era adesea de nejuțat). În urma anunțului făcut recent, credem că jocul va fi amânat, data de apariție stabilită de producători, părând prea apropiată.

CIOBAN BARBARU
jacint@pcgames.ro



Producător: Crystal Dynamics Publisher: SCI/Eidos Gen: Action-Adventure Termen: Trim. II 2007



Tomb Raider Anniversary

Pentru a celebra primul deceniu din existența Larei Croft, ni se pregătește un joc care să mixeze gameplay-ul primului episod cu motorul grafic al ultimului episod.

După îndelungate așteptări și multe dezamăgiri, anul trecut, fanii Larei Croft au avut, în sfârșit, un motiv de bucurie: 2006 a intrat în istorie ca anul întoarcerii glorioase a seriei **Tomb Raider**. Chiar dacă numărul fanilor a scăzut considerabil cu ocazia unor gafe precum **Chronicles** sau **The Angel of Darkness** (considerat cel mai catastrofal episod, vândut în "doar" 2,5 milioane de exemplare), prin **Legend** echipa de la Crystal Dynamics a reușit să insufle din nou viață decăzutei serii. Studioul cunoscut mai ales pentru jocurile de platformă și adaptările de consolă (Gex, Pandemonium sau Soul Reaver) revine acum cu episodul aniversar!

ca cel mai nou capitol al seriei să apară în 2006. Termenul de 31 octombrie 2006 (data exactă a aniversării) nu s-a dovedit însă a fi unul realist, Core Design semnând publisher-ului că au nevoie de mai mult timp decât le-a fost acordat inițial. Așa deci și prin urmare, dezvoltarea noului joc a fost luată din mâinile echipei care a realizat primele șase episoade ale seriei și a fost transferată celor de la Crystal Dynamics. Rezultatul? Cei de la Crystal Dynamics au primit o nouă șansă de a-și etala măiestria dovedită și cu **Legend**, Core Design făcându-se din nou de rușine, iar numele jocului fiind modificat din **10th Anniversary** în **Anniversary**.

Legend. Această rețetă a fost încercată deja cu succes în cazul unor jocuri ca **Pirates!** și probabil ar fi funcționat cu brio și în cazul lui **Anniversary**. În momentul preluării proiectului însă de către Crystal Dynamics, a dispărut constrângerea timpului (data de apariție originală oricum a fost depășită) și planurile originale s-au răsturnat. Șeful de proiect, Toby Gard, a afirmat că vor să facă din primul **Tomb Raider**, cam ce a făcut Peter Jackson din King Kong. Cu alte cuvinte vor să rămână fidel originalului păstrând fiecare moment cheie, dar vor să aducă și ceva nou, și nu doar din punct de vedere vizual.

Junglele din Peru, Roma, Egipt și Atlantida la care se adaugă și evenimentele din add-on-ul **Unfinished Business** rămân punctul de pornire. Locațiile au fost însă reconstruite de la zero, folosind la maxim capacitățile noului engine grafic. Astfel, noile niveluri nu vor fi copii fidele ale celor din primul **Tomb Raider**, dar vor semăna cu ele. Același lucru se poate spune și despre oponenti și despre gameplay. Momentele memorabile (ca apariția T-Rexului care odinioară a făcut necesară schimbarea scutecelor unora) vor fi completate de niveluri mai puțin lineare, pentru a da naștere unui gameplay modern. Una din-

La mulți ani, Lara!

A 10-a aniversare? Ceva nu e în regulă, ar zice unii... pe bună dreptate! Primul **Tomb Raider** a apărut în 1996, iar Eidos ar fi vrut

King Kong Raider

Conform planurilor originale, noul **Tomb Raider** ar fi fost transpunerea exactă a primului episod pe engine-ul care a debutat în

Prețul celebrității

Când John Lennon a declarat în anii '60 că Beatles sunt mai populari decât Isus, s-a produs un scandal de talie mondială (artistul a fost nevoit să se explice și să se scuze ani la rând). De atunci, lucrurile s-au schimbat: acum câțiva ani, nimeni nu s-a

mai mirat de rezultatele unei statistici întocmite de revista Time, care arăta că Lara Croft era mai cunoscută decât Papa. Să mai zică lumea că jocurile nu au pășit în media comercială...



Viitorul ducesei

Pe lângă *Anniversary*, se realizează și o continuare adevărată care, în lipsa unui titlu mai bun, poartă numele pentru moment de *Tomb Raider 8*. Deoarece anunțul a fost făcut în cadrul unui eveniment Sony, varianta de PS3 este mai mult decât sigură, dar probabil nu vor fi neglijate nici celelalte platforme. Pentru a evita orice fel de gafe dezvoltarea acestui episod a fost încredințată încă de la început celor de la Crystal Dynamics. Șeful proiectului este acel Toby Gard care a "inventat-o" pe Lara, dar care n-a mai contribuit la realizarea jocurilor până la *Legend*, în cazul căruia a avut rol de consilier. Tot ce se știe până acum e că următorul *Tomb Raider* va continua în mod direct evenimentele din *Legend* și vor reapărea Zip și Alister.



tre noutăți va fi așa numitul grappling hook care a fost prezent în episodul anterior. Datorită folosirii acestuia, numărul locurile unde te poți aventura crește considerabil, și la fel și dinamismul nivelurilor. De asemenea, repertoarul de mișcări ale Larei (aka animațiile) vor fi preluate tot din *Legend*. Se întorc însă meniul inelar al primei părți și diferitele scene din *Chronicles* când ți se pune la încercare simțul echilibrului prin traversarea unor frânghii.

Și dacă vorbim de eroină trebuie să amintim că producătorii au recurs la noi operații estetice.

Domnișoara Croft a primit trăsături de domniță mai tinerică: mărimea bustului iar i-a fost redusă cu câțiva centimetri

(mai ușor cu huiduielile) și i-a fost ușor resculptată fața. Acest lucru se va observa cel mai bine în scenele intermediare, care au crescut atât calitativ și cantitativ față de primul *Tomb Raider*.

Chef de zile mari

În cazul jocurilor *Tomb Raider* întotdeauna e o problemă importantă persoana modelului oficial. În cazul lui *Anniversary*, Lara va fi jucată din nou de exotica frumusețe Karima Adebibe (nu vă lăsați înșelați de numele străin al domnișoarei britanice). Modelul care a debutat în *Legend* și-a luat temele în serios: a efectuat un curs rapid alături de o echipă SAS, pentru a putea poza în mod autentic cu cele două pistoale Desert Eagle în mână. Din motive logice, publisher-ul este mai rezervat privind data de apariție, dar cea mai sigură pare afirmația conform căreia *Anniversary* va apărea undeva la începutul acestei veri. Unele zvonuri neconfirmate oficial vorbeau de faptul că jocul e gata în procent de 80-90%, ceea ce înseamnă că sunt nisaiva șanse să o revedem pe domnișoara Croft încă din primul trimestru al acestui an.

CIOBAN BARBARU
jacint@pcgames.ro

PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER PREȚ!

89,9 RON

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Producător: Mythic Publisher: EA Gen: MMORPG Termen: 2007

Warhammer Online: Age of Reckoning

Orci, goblini, creaturi infernale, degete tremurânde, o lume aflată mereu în centrul unui război secular - Age of Reckoning ne pregătește o gustare online cu o aromă îmbietoare de PvP.



Încă un MMO?

Când discutăm despre MMO-uri, suntem obișnuiți să avem parte de o atmosferă fantasy, de o acțiune plasată într-un univers plin cu floricele, aer curat de munte, păsări ciripitoare, elfițe opulente, săbii strălucitoare, paladini sau spellbook-uri. Mai exact, un mediu virtual familiar care respectă o rețetă cu succes demonstrat - un mediu în care îți creezi un personaj la fel de virtual, o clasă la fel de virtuală și

pornești pe coclaurile virtuale pentru a dezmembra cu spor tot soiul de creaturi malefice. Și virtuale. Cele mai jucate MMO-uri ale momentului exact pe asta marșează, iar producătorii lor, fie că au înțeles că un lucru ce funcționează nu trebuie reparat, fie că se tem să exploreze noi și noi posibilități de dezvoltare, se mulțumesc să stea în fotolii și să-și urmărească cu poftă mereu crescândul cont din bancă. Iar atunci când comunitățile fac o

răscoală de la Bobâlna pe forumurile oficiale ale jocului respectiv, cerând îmbunătățiri, fix-uri, nouități, aceeași producători rezolvă diplomatic situația de criză, aruncându-le jucătorilor niscaiva conținut extra. Și culmea, funcționează deoarece comunitățile sunt fie previzibile, fie dependente, iar abonații se întorc, cumiți și satisfăcuți, la personajele lor.

După cum puteți observa, este foarte greu să te iei de gât cu piața MMO-urilor. Avem câteva titluri

(nu spui care, persoane importante) ce și-au înfipt cu zelos aplomb rădăcinile în solul roditor al genului, titluri care respectă întru totul regulile pe care vi le-am înșirat mai sus și care au monopolizat diverse segmente de jucători. Ei bine, o fi foarte greu, dar nu imposibil. Mythic Entertainment s-a luat de mână cu Games Workshop și și-au propus să creeze un joc plasat în sumbrul și mereu agitatul univers al tabletop-ului **Warhammer** - un joc



CE ZICI, DRAGĂ, îmi stă bine cravata?



POZĂ DE FAMILIE, bunica și sora ei mai mică

care, în principiu, se bazează pe două chestii: un lore bătrân de 26 ani și mutatul unor figurine pictate cu trudă și sudoare pe un board cu tot soiul de forme de relief.

Science Fantasy

Nu vă așteptați la SF-uri asimoviene, **Warhammer** este și el împânzit cu orci, elfi, goblini sau pitici, însă aceștia nu sunt cei cu care ne-au obișnuit filmele de adormit copiii - mereu veseli, puși pe șotii și pașnici - ci vor forma cohorte violente și supărate de războinici, aflate mereu în căutarea prăzii și a următoarei lupte. Primele diferențe față de paleta MMO-urilor actuale se vor face văzute încă de la începutul jocului - în loc să ne începem aventurile de ilustru necunoscut într-o pașnică și luxoasă capitală, noile

personaje din **Warhammer** vor lua naștere direct pe câmpul de luptă, înconjurat de zgomot, fum și grămezi impresionante de cadavre. Accentul cade, se pare, foarte mult pe partea de PvP: în loc să ne petrecem o mare parte a timpului îndeplinind tot soiul de misiuni Player vs. Environment, vânând monștri, culegând floricele sau jupuind trupurile neînsufleteite ale animalelor (în ansamblu, devenind suficient de puternici pentru a face față ulterioarelor confruntări împotriva altor jucători), vom avea șansa de a sări în toiul luptelor aproape de la începutul jocului.

Fanii universului **Warhammer** vor recunoaște imediat cele șase rase pe care producătorii au decis să le implementeze: orcs, humans, chaos, dwarves, high elves

și dark elves. Mythic a ales aceste facțiuni pentru lansarea jocului deoarece reprezintă trei dintre cele mai vechi, mai înfocate și mai însângerate rivalități din univers (orci împotriva dwarfilor, humans versus chaos și, nu în ultimul rând, eterna confruntare între high-elves și dark elves). Pentru a reuși să aduci pe micile noastre ecrane cu refresh de 85 o lume atât de complexă și variată precum cea din **Warhammer**, ai nevoie, atunci când vine vorba de partea grafică, de cel puțin două lucruri: claritate (grijă la detalii) și imensitate. Folosind un sistem grafic bazat pe texturi simple, Mythic va crea medii uriașe, impunătoare, orașe gargantuane, clădiri colosale și personaje extrem de meticuloasă detaliate. Rămânând fideli "religiei" **Warhammer**, jucătorii își vor putea customiza caracterul până în cele mai mici detalii, de exemplu, un warrior orc va fi mereu echipat cu armuri dintre cele mai grele, pe suprafața cărora își va putea "sădi" țepușe sau planta tot felul de trofee, crani umane sau bărbi de pitici.

Șase rase, patru clase

Că tot veni vorba de orci, se pare că această rasă în mod particular va beneficia de un look distinct, deoarece, cu cât un orc avansează în viața sa de luptător înflăcărat, cu atât mai mult va deveni mai mare și mai... Schwarzeneggerian. Același lucru este

valabil pentru clasa warrior a fiecărei rase în parte, odată cu experiența, se pare că le cresc și mușchii. Toate acestea, deoarece Mythic (despre care, în treacăt, mă văd nevoit să precizez că sunt aceiași nebuni din spatele lui **Dark Age of Camelot**, un MMO orientat, la fel, mai mult spre partea de PvP) consideră că este foarte important să îți poți rapid identifica oponentul - adicătelea juniorii în gaming se pot minuna la văzul unei namile cu un ciocan de trei ori mai mare decât Statuia Libertății, iar tinereii din alte facțiuni vor ști din timp să se ascundă prin tufișuri, gropi sau canale.

Toate personajele, indiferent de rasă și clasă, vor fi binecuvântate cu full facial animations care se vor potrivi cu diversele stări de spirit în care respectivul personaj se află (cum ar fi supărat, doamne, supărat, nervos, fericit, beat, speriat sau cu izmenele colorate), iar jocul va fi "dotat" cu un portret animat al caracterului tău, prin intermediul căruia îi poți urmări emoțiile, în timp ce călătorești ca bezmeticul pe câmpul de luptă. Încă nu știm dacă aceste emoții vor influența în vreun fel sau altul potența personajelor în luptă, dar ar fi un feature simpatic; poate nițel cam greu de implementat.

Fiecare dintre cele șase rase va avea la dispoziție patru tipuri de clase, în două categorii principale: combat și sorcery - cu toate că nu va exista deloc simetrie între rase. De exemplu, dwarfii, o nație ce se



REDACTORUL șef Ciprian, pregătit să ne acorde o mărire de salariu

inclină mult spre echilibru, vor fi dotați cu două clase de combat - Ironbreaker, un nenea căruia îi place enorm să poarte tot soiul de armuri grele, și Hammerer, clasă extrem de ofensivă (și extrem de periculoasă), și două clase magice - Rune priest-ul care, după cum îi sugerează și numele, face pe docteurul pe câmpul de luptă, și Engineers, maeștri ai tehnologiei, cei care se ocupă de crafting-ul puștilor, echipamentelor de siege, precum și alte construcții și invenții, care mai de care mai ciudate. Pe de altă parte, orcii cei brutali și inteligenți vor ajunge probabil să aibă la dispoziție trei clase de combat și doar una de magie (aceasta din urmă fiind disponibilă doar goblinilor) - iată, așadar, ideea producătorului de a diversifica cât mai mult experiența jucătorilor, fără însă a renunța la un echilibru. Și, evident, pentru a rămâne în ton cu universul **Warhammer**, nu vom avea parte de orc females, drept pentru care cei cu un fetiș bolnav pentru lucruri ceva mai... exotice, își pot căuta satisfacția spirituală în altă parte.

Trăiască Player vs. Player!

Indiferent de alegerea făcută în ceea ce privește rasa și clasa preferată, ne vom petrece cea mai mare parte a timpului pe câmpul de luptă. Din ce am văzut până acum, în special câteva zone de început ale orcilor și dwarfilor, vor exista și NPC-uri care ne vor umple quest log-ul cu mici misiuni desfășurate în carul PvE, însă Mythic va încerca să le dea o aromă diferită față de NPC-urile clasice cu care ne-am obișnuit de-a lungul timpului, fie în producțiile singleplayer, fie în MMO-uri. Adicăte! Fiecare rasă va putea face același quest într-un mod diferit, conform cu lore-ul acesteia. Jucătorii care nu iubesc prea mult PvP-ul vor avea posibilitatea de a contribui la luptă prin completarea unor asemenea quest-uri PvE "competitive", quest-uri al căror rezultat se va răsfrânge asupra tuturor jucătorilor din arealul respectiv. De exemplu, dwarfii

pot primi sacra și dulce misiune de a duce un transport de apă a vieții (alcool, evident) unui regiment de aliați aflați în pericol, în timp ce orcii, urmând același quest, vor trebui să extermină, cât mai sângeros cu putință, respectivul regiment. Majoritatea acestor quest-uri vor avea, se pare, un efect imediat și asupra desfășurării acțiunii PvP; chiar dacă jucătorii care le completează nu se vor întâlni față în față pentru a-și demonstra unul altuia cum stă treaba cu seculara prietenie româno-turcă, ei vor îndeplini tot soiul de misiuni de grup care va lovi puternic în coasta adversarului, în diferite moduri.

Cu toată prezența elementelor de PvE, **Warhammer Online** va fi, după cum declară președintele Mythic, Mark Jacobs, un MMO PvP care suportă PvE-ul. Mai exact, este practic opusul a cam tot ceea ce găsim azi pe piață, doar MMO-uri în care, pentru a deveni competitiv (sau, de ce nu, acceptat în respectiva comunitate), trebuie să îți petreci aproape tot timpul farmând gear din ce în ce mai bun, bani sau reputație. **Warhammer Online** are toate șansele de a se impune pe piață sub forma unui joc cu o fundație solidă (să nu uităm că are în spate un univers fascinant, al cărui perpetuu conflict este perfect pentru un titlu axat pe PVP), mai ales că iese din laboratoarele unui producător ce are în spate o experiență destul de vastă în ceea ce privește jocurile cu o asemenea orientare. Problema nu va fi dacă **Warhammer** este mai bun sau mai prost decât concurența - problema va fi dacă amatorii de MMO-uri vor migra spre un titlu nou, după ce și-au petrecut ani de zile pe alte coclauri virtuale. Personal, aștept de mult un asemenea joc.

PAUL DISTILEANU
paul@pcgames.ro



Seria

Rainbow Six (1998)

1998 a marcat o perioadă în care fiecare producător de FPS-uri (sau, mă rog, de shootere tactice) dorea cu ardoare să demonetizeze SEAL Team-ul celor de la EA. A fost, cândva, pe la începutul anului, **Spec Ops**, un joc care, deși apreciat de mulți, a încasat niște punctaje mediocre; văzând acestea, nea Tom Clancy, cu ale sale skill-uri de story telling, s-a luat de mână cu cei de la Red Storm Entertainment și au scos pe piață **Rainbow Six**. Adicătealea, povestea unui grup ultra, super secret de indivizi, care erau trimiși ici-colo să rezolve probleme pe care alții nu le puteau duce la bun sfârșit. Un joc excelent, care a pus bazele unei francize cum nu se poate mai tactice, **Rainbow Six** a fost mai bun decât **Spec Ops** (din toate punctele de vedere, minus fanii care văd mai prost decât mine atunci când nu port ochelari), însă și-a cărat propriul bagaj de probleme, mai ales când venea vorba de perpetua luptă între realism și gameplay. Cel mai important lucru este, totuși, că producătorii au reușit să promoveze un titlu care le împăca pe amândouă, într-un stil ce avea să prindă la un public mult mai larg decât se așteptau unii.

Rainbow Six: Eagle Watch (1999)

Fără îndoială, **Rainbow Six** a provocat o explozie a genului; drept pentru care nu e de mirare că producătorii au știut să profite de pe urma acestuia, prelungind "agonia" puțin câte puțin, fără însă a suprasatura publicul. Pentru cei care au iubit (și încă iubesc) multiplayerul din **RS**, **Eagle Watch** a venit ca un map pack complementar, numai bun de satisfăcut diverse gusturi, în așteptarea unui sequel, sau, de ce nu, în așteptarea unui alt joc care

să rivalizeze cu realismul și aspectele tactice promovate de **Rainbow Six**. O campanie nouă compusă din cinci misiuni, ce se desfășoară prin tot soiul de locații mai mult sau mai puțin exotice (Big Ben, Taj Mahal), misiuni care sunt cel puțin la fel de dificile ca cele din jocul original. Structura acestora era similară cu ce ne-am jucat anterior, drept pentru care fanii nu se loveau de nimic nou, nimic care să îi fi pus pe gânduri și să îi facă să adopte noi strategii de gameplay.

Rainbow Six: Rogue Spear (1999)

Am avut, în cazul de față, de-a face cu producători deștepți. Au știut de la început că, dacă vor schimba în vreun fel mecanismele care a făcut din **Rainbow Six** un joc atât de digerabil (în ciuda problemelor sale), o vor da cu capul în bară. Drept pentru care au rămas fideli unui scenariu care a avut succes, unui engine care furniza, pe lângă posibilități de gameplay, un feeling de realism excepțional, plus una bucată porție de tactică într-o perioadă în care shooterele se rezumau la gun-and-run-uri de duzină. Că tot veni vorba despre engine-ul grafic, producătorii au pus femurul la treabă și l-au modificat până în cele mai mici detalii, pentru a permite un grad ridicat de detalii, environment-uri mult mai spațioase pentru fiecare misiune, sau animații mult mai bune ale personajelor. Clădirile sunt foarte bine redade, iar mediul înconjurător outdoor este mai bine conceput ca niciodată. Dacă, la toate acestea adăugăm un gameplay cu care au fost satisfăcuți, pe parcursul timpului o sumedenie de jucători, avem parte de un sequel pe măsura originalului.

Rainbow Six

Rainbow Six 3: Raven Shield (2003)

Apărut în anul 2003, **Raven Shield** a răspuns așteptărilor pasionaților de tactică. Mișcările pe hartă îți cer prudență, o atenție chirurgicală chiar, ca să nu fii luat prin surprindere de un AI reușit. Comportamentul adversarilor poate fi destins, neîncrezător sau agresiv. Ei se repliază, îți aruncă grenade în plină figură sau fug. Se mai întâmplă să se predea și atunci ai imensa plăcere să le pui cătușele. Dar asta se întâmplă foarte, foarte rar... Dacă partidele în care trebuie să elimini Tangos sunt clasice, eliberarea ostatecilor cere îndemănare. În acest caz, ajungi să înțelegi mai bine arsenalul de care dispui. Trebuie să cureți arealele cu precauție și în liniște, căci în caz de alertă, unul sau doi tero se ocupă cu lichidarea acestora și misiunea se încheie. Acest gen de misiuni te solicită nervos, cerându-ți o răbdare de sfânt: ce poate fi mai "Rainbow Six" decât să progresezi cu pași mărunți, să scotocești toate colțurile, să înaintezi cu stomacul ca gelatina, pentru ca, în fine, toată lumea să fie teafără și nevătămată. Totuși, în **Raven Shield** ești obligat să elimini aproape orice rezistență... Nu uita: ești ultima speranță a celor fără speranță, unitatea ultimei șanse. Avea **Raven Shield** un gameplay perfect? Din păcate, nu. Dacă ar mai fi beneficiat de câteva îmbunătățiri, poate că altfel ar fi stat lucrurile: mulți jucători de **Rogue Spear** îi reproșau că nu poți escalada unele obstacole mai mici, chiar dacă iconul "jump" este prezent în joc și că, în poziție "culcat", nu ai posibilitatea unor mișcări ample. Eh, dar când erai veteran de **Rogue Spear** te acomodai repede la toate controalele jocului. Deci, a fost **Raven Shield** FPS-ul realismului total? Nu, dar puteam visa

la o continuare care să treacă ștacheta... Fiecare armă avea avantajele și dezavantajele ei, și cert este că nu aveai dreptul să greșești: un glonte încasat = death. Acesta este adevăratul spirit al seriei. **Raven Shield** a avut două idei de-a dreptul geniale: una a fost posibilitatea deschiderii progresive a unei uși sau a unei ferestre, ca să nu te expui prea mult și să poți inspecta cum trebuie ceea ce se află în spatele acestora. O a doua inovație a fost sistemul "Fluid Control": apeși tasta CTRL și activezi poziția "fluidă" a personajului cu care joci; astfel ai posibilitatea să te apleci, să te ridici sau să te ghemuiești în manieră progresivă... Excelent! Era clar pentru toată lumea că după **Rainbow Six: Raven Shield** visam la realizarea FPS-ului realist prin definiție!

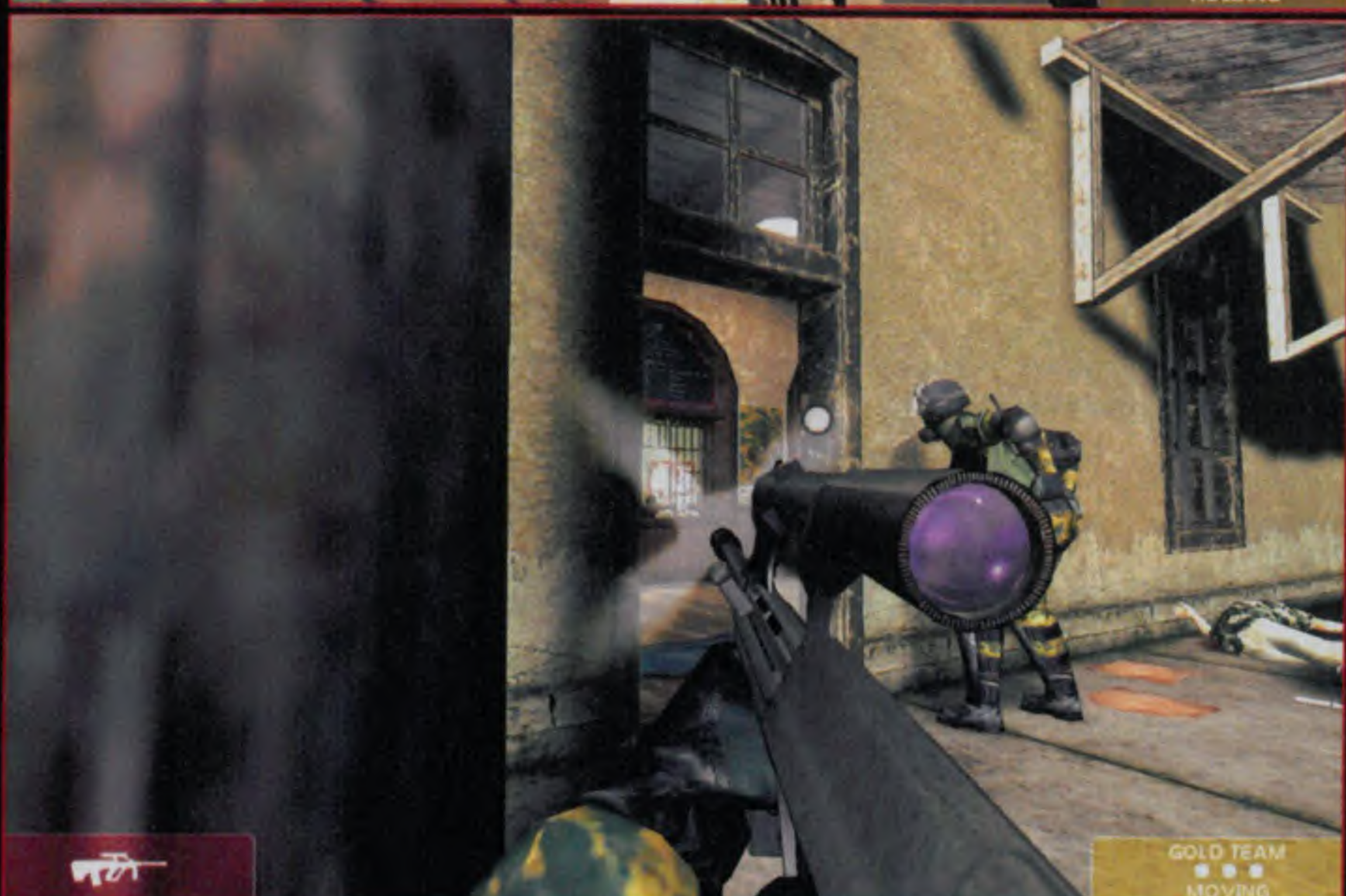
Rainbow Six: Lockdown (2006)

Din păcate, jocul este la bază unul pentru console; toată lumea l-a considerat slab, chiar dacă de ADAPTARE s-au ocupat băieții de la Red Storm Entertainment, adică taman creatorii primelor **Rainbow Six** și ai lui **Ghost Recon**. Să vă prezint lista neagră a jocului? AI-ul este lent, stupid și static. Poți încasa 5-6 gloanțe înainte să muști din țărână. Hărțile sunt lineare. Poți abuza de quick save când vrei tu. Întregul gameplay se poate rezuma la a da clic pe 3-4 ținte care vagabondează pe coridor. Jocul nu îți oferă niciun challenge major: nu trebuie să știi să țintești și nu ai nevoie de tactici. Nada de nada.

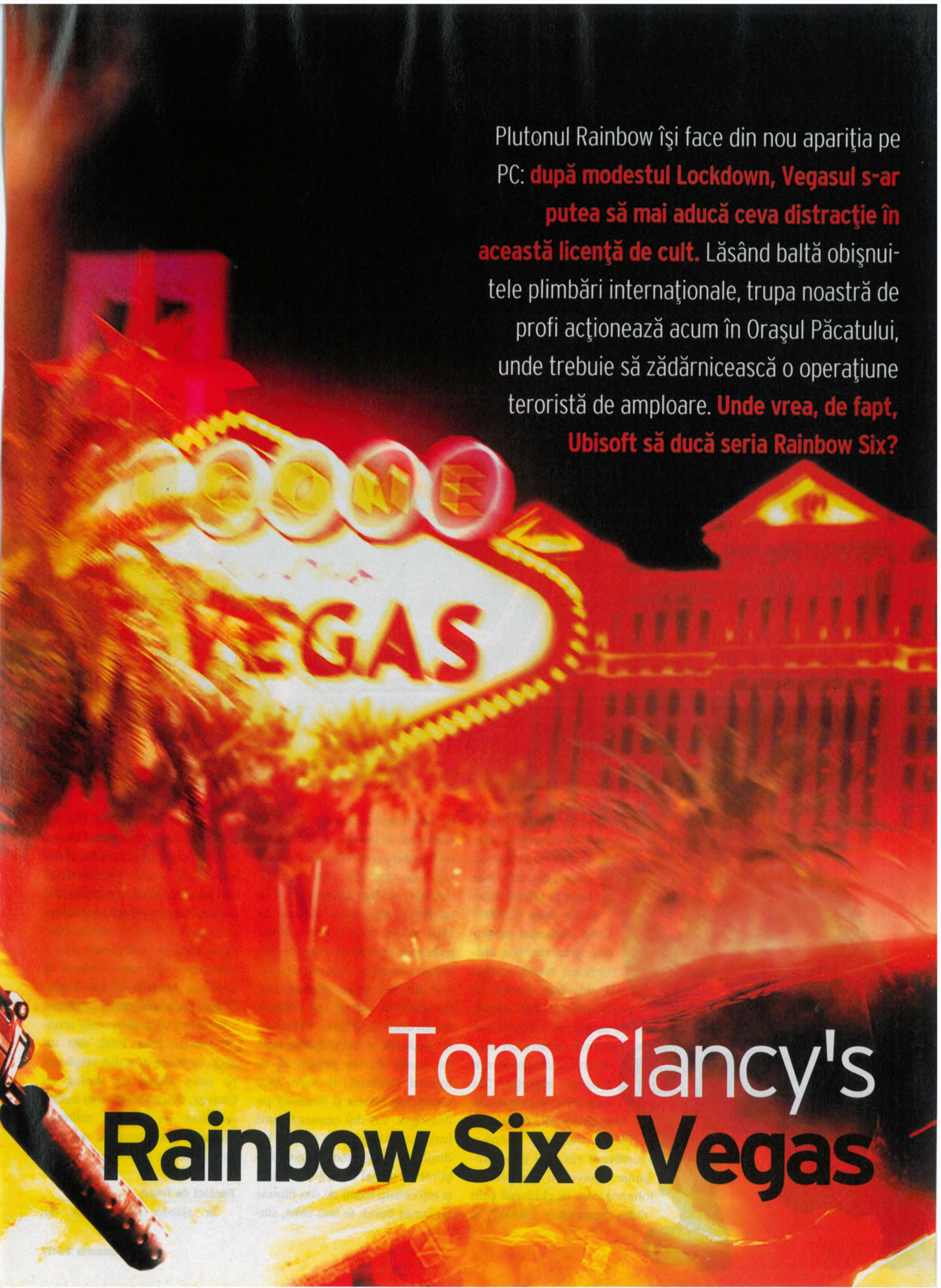
În concluzie, Ubisoft a vrut să facă un joc care să placă tuturor și, până la urmă, a reușit să facă unul care nu a plăcut nimănui. Sic transit **Rainbow Six**.

RAMBO CHIX

cipri@pcgames.ro







Plutonul Rainbow își face din nou apariția pe PC: **după modestul Lockdown, Vegasul s-ar putea să mai aducă ceva distracție în această licență de cult.** Lăsând baltă obișnuitele plimbări internaționale, trupa noastră de profi acționează acum în Orașul Păcatului, unde trebuie să zădărnicească o operațiune teroristă de amploare. **Unde vrea, de fapt, Ubisoft să ducă seria Rainbow Six?**

Tom Clancy's **Rainbow Six : Vegas**



Plimbărica cu elicopterul și coborârea din aparat sunt deja un clișeu, dar, cine mai bagă în seamă detaliile din astea în 2006? Cum vehiculul nostru este ținta tirurilor anti-aeriene, restul echipei dă chix încă înainte să poată debarca. Ești singur, atât de singur, în mijlocul torturantei arhitecturi mexicane, în căutarea unui terorist împuțit. Nu suferi însă de prea multă singurătate căci niște guerrilleros înarmați până-n sombrero vin să-ți țină companie. Noroc cu inexpressiva Johanna care te ghidează prin radio (remember GRAW?) și

cu video-urile care sunt afișate în timp real în stânga ecranului. În momentul în care o grupă de excitați vine spre tine, ești prevenit imediat, și, dacă obiectivele ți se modifică, așteaptă-te să auzi în căști suava voce a fetei. Grație indicațiilor prețioase care îți sunt livrate, reușești chiar să recuperezi doi coechipieri glumeți care au găsit în sfârșit un colțișor liniștit unde să debarce. Din păcate, regăsirile și îmbrățișările sunt de scurtă durată pentru că te trezești încercuit de vreo zece mustăcioși slinoși și înarmați pe deasupra. Cei doi camarazi sunt luați ostateci, teroristu' și aliații lui dispar. No problemo, amigo, băieții răi au urmat același cursuri ca și toți ceilalți băieți răi din filmele cu James Bond: te lasă baltă, sin-

gur-singurel, dar înarmat. Hai, nu ai timp să destructuralizezi incoerențele scenariului, nu uita, ai doi oameni de salvat. Ascultându-și nivelul adrenalinei și sentimentul onoarei, Logan pleacă să-și salveze camarazii. Nici nu scoate bine nasul afară că va fi răcorit de comandantul său care-i ordonă să intervină imediat în Las Vegas. Orașul păcatului, curva modernă a Babilonului modern este aruncat într-un haos total, căci un grup de teroriști a pus stăpânire pe oraș. După un dialog cu Chavez, demn de cele mai militare filme de acțiune militare, Logan se pregătește de cea de-a doua excursie a zilei...

Tactici de front

Te alături camarazilor tăi,



Michael Walter și Jung Park, în fața intrării unuia dintre cele mai mari cazinouri din Las Vegas. De aici progresezi lent, trăgând în tot ce respiră. Exact, așa stau lucrurile în **Rainbow Six: Vegas**! Poți uita gameplay-ul tactic și realist de pe vremuri, aici ai debarcat într-unul dintre cele mai dure FPS action. Unii l-au comparat chiar cu **Gears of War** în multe faze. De unde știu asta dacă n-am Xbox 360? Am văzut pe net... Heh, cert este că de multe ori ești tentat să rămâi sub acoperire în spatele unui obiect pe toată durata confruntării, care se poate întinde uneori la câteva minute bune. Ca să scapi de atacatori, apeși "right" sau "left", îți ridici scutul și te îndrepti ca tot omu', sub acoperire, înspre țintă. În momentul în

care gloanțele te fac să joci Călușarii, cel mai bine e să tragi de nebun, înroșind literalmente peisajul și așa roșu de atâtea păcate. Vizual, Vegas are clasă, dar, din punctul de vedere al realismului sau eficacității, este sub media titlurilor genului. Dacă apuc să trăiesc ziua în care forțele de intervenție reale trag orbește cu shotgun-ul, jur că mă fac ostatic profesionist! Măcar mai fac un ban în lumea asta pe cale de globalizare. Nu mai spun că soiul ăsta de atac este de o imprecizie soră cu nesimțirea, pentru că să dai buzna cu shotgun-ul peste un terorist care stă la doi pași de tine, mi se pare o acțiune demnă de filmele de acțiune de duzină. Dacă vă mai spun că Logan își ține pușcociu' după modelul gangste-

rilor în momentul în care execută această mișcare, cred că vă faceți o impresie clară despre ce vorbesc și vă asigur că nu-mi răcesc gura degeaba.

Salvează lumea, Logane, dragă!

Cu un astfel de nume, ai toate șansele să fii erou. Amicul nostru supercop nu este primul Logan care dispune de puteri regeneratoare. Mai știu unul în X-Men, care avea uneori probleme cu adamantiumul, câte-





CE-I CU TOATE CHINEZĂRIILE ASTEA? În Vegas??? Fire at will!



UMFLĂ POTU! Bă, frate, da' cât trebuie să trag în ăsta până să cadă?



'R-AȚI AI NAIBII DE TERO, că nu mai poate americanul săracu' să-și joace banii de voi!



HMM, SĂ TRAG ÎN REZERVORUL ĂLA, sau nu? Parcă n-ar strica niște artificii de 4 iulie



OK, JUNG, L-AM REZOLVAT! Acum poți să-l psihologizezi cât vrei tu!

va secunde fiindu-i suficiente să treacă din starea de victimă într-una de campion olimpic. Bun, ideea jocului este că poți încasa liniștit o rafală în plin toarce, după care îți faci siesta în spatele unui vas, te ridici și încasezi alta. Viața de X-Men nu este însă chiar atât de ușoară pe cum crede lumea, căci, pe măsură ce eroul tău o

încasează, ecranul devine tot mai cețos până când se întunecă de-a dreptul. E bine să fii temerar, dar nu are rost să exagerezi cu eroismele, chiar dacă **Rainbow Six: Vegas** este foarte permisiv în comparație cu precursorii săi. Să știi că poți să ieși basma curată dintr-o cursă nebună, descoperit fiind, chiar sub luneta sniperilor, îți dă niște aripioare, care nu țin de marca Always. Uneori, am ajuns chiar să mă mir ca o primată când am fost doborât dintr-un foc după ce am făcut pe eroul: aha, dădusem nas în nas cu cea mai redutabilă armă de la apropiere: devastatorul shotgun. De la cca. doi metri și 38 cm!

Dacă muști țărâna cu Logan Keller, asta nu înseamnă că băieții tăi pățesc aceeași soartă. Mult mai eroici decât tine, aceștia vor putea să se ridice dintre morți destul de rapid. În momentul în care unul dintre ei este în postura de "officer down", îți apare un mesaj de aler-

tă de culoare galbenă pe ecran. Ești liber să-ți trimiți camaradul să-l ajute, sau să mergi tu însuși să faci gestul umanitar. Oricum, în vreo 10 secunde, statutul tipului ajunge la roșu, decesul fiind iminent. Dacă, în ciuda tuturor acestor avertismente, colegul tău își dă duhul,

gata, te poți întoarce liniștit la checkpoint-ul precedent. Această pseudo-invulnerabilitate a celor doi camarazi ai tăi are niște efecte paradoxale: adesea îi poți folosi în scop de diverssiune, țintă vie, carne de tun, cum vrei tu, ca să poți face curățenie de unul singur. În momentul în care ajung la pământ, dai fuga în ajutorul lor ca să eviți Game Over-ul. Oricum, te asigur că Game Over vei vedea cât încape în **Rainbow Six: Vegas**. Și asta nu din cauză că jocul ar fi foarte greu, ci pentru că sistemul de salvare bazat pe checkpoints tinde să te ducă pe culmile frustrării, în calitate de casual gamer pe PC. În fine, nu am niciun dinte împotriva checkpoints. Într-un joc de acest gen sunt chiar binevenite: măcar eviți quicksave-ul lame la fiecare terorist ucis. Dar să împingi lucrurile până într-acolo încât să separi două puncte de save cu mai bine

de 20 minute de joc, frizează deja delirul sadic. Reîncepi, o dată și încă o dată, aceleași lupte interminabile ca să ajungi la cele cinci secunde cu probleme în care, viva Las Vegas, mori! Curajoșii care vor juca acest **Rainbow Six** pe modul realist trebuie să știe o treabă: vor reface unele scene până când se vor acri de ele. Tot la capitolul repetiții mai avem două provocări colosale: coborârile pe frânghie și plimbările în elicopter. Împrumutate de la **Splinter Cell** și **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, aceste gadgeturi sunt omniprezente în **Rainbow Six: Vegas**. Într-atât de prezente încât te întrebi ce procedeu scenariistic incredibil ne pregătesc producătorii ca să justifice a "n"-a apariție a unuia sau altuia. Adesea, o simplă placă

de lemn căzută pe o scară te va obliga să scoți coarda, și aste se repetă, și se repetă... În ceea ce privește elicopterul, mi se pare exagerat să trebuiască să urmărești preț de câteva minute o survolare, când tu vrei să ajungi odată la destinație și să intri în focul acțiunii.

Echipa câștigătoare nu se schimbă!

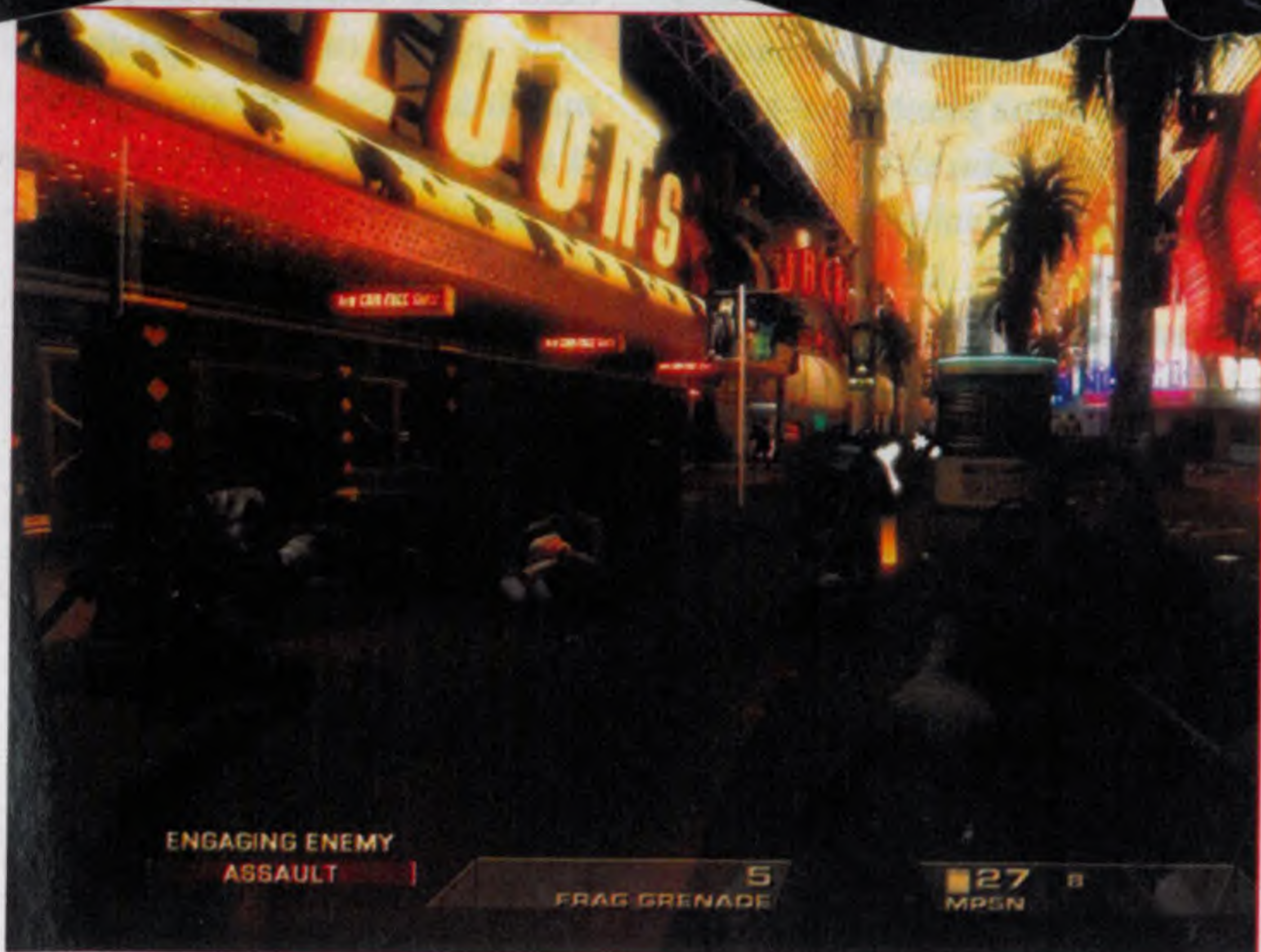
Să continui să ții doliu după marele JOC care a pus bazele FPS-ului tactic, mi se pare o ipocrizie. Trebuie să recunosc, în **Rainbow Six: Vegas** nu te plictisești nicio clipă. Treci de la o cameră plină de teroriști într-o terasă

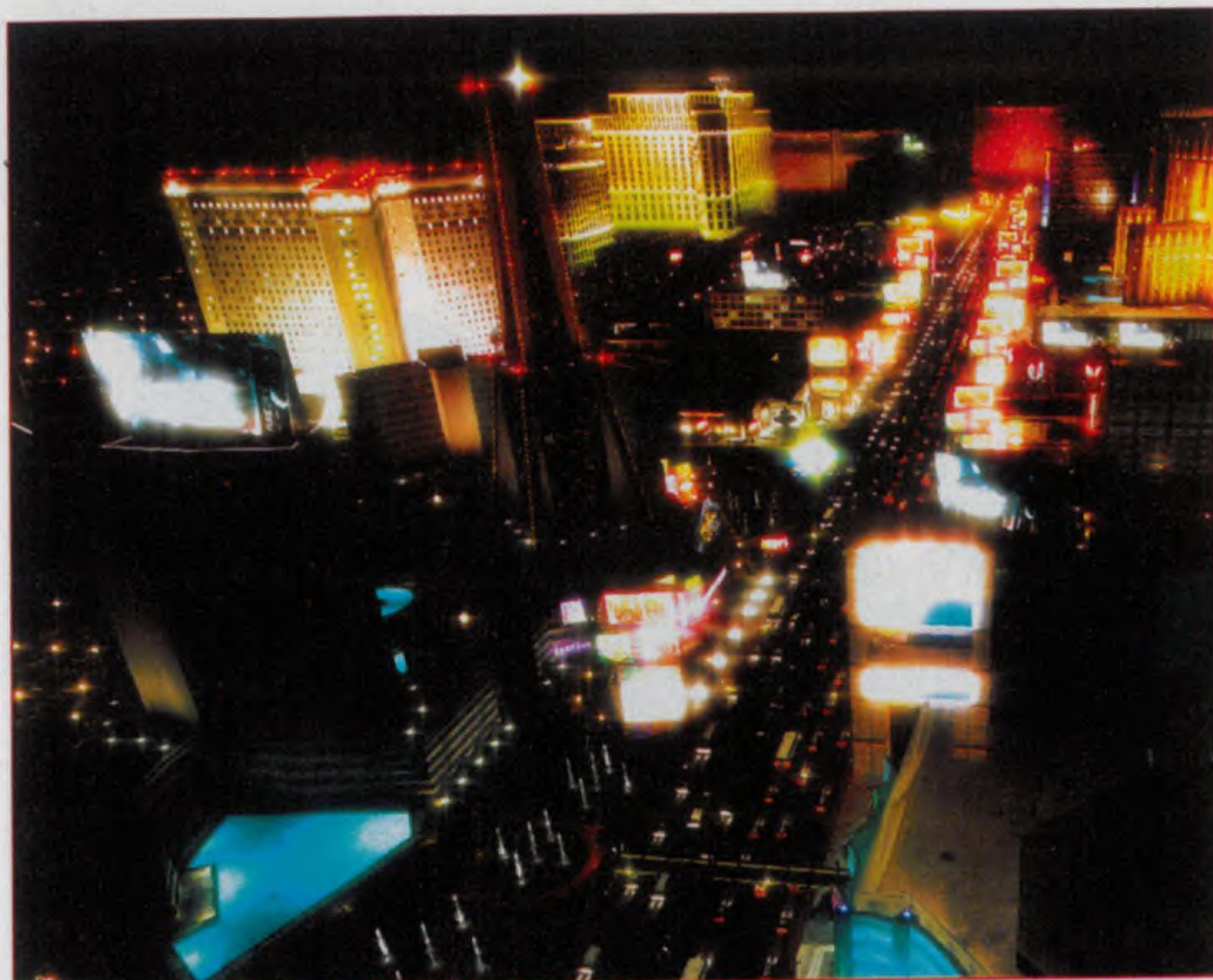


ĂȘTIA NU ȘTIU CĂ TREBUIE să facă curățenie la locul de muncă? Ce lume, dom'le! Prin care colcăie guerilleros cât ai zice pește. Odată ce te-ai obișnuit cu ideea că seria și-a schimbat definitiv genul, îți dai seama de distracția care te așteaptă în joc. Uneltele tactice, cum este interfața, care îți permit să organizezi un atac si-

multan cu desemnarea țintelor pe care le vizualizezi cu camera strecurată pe sub ușă, sunt dispensabile. Bine, le folosești din când în când, ca să te convingi că încă mai joci un **Rainbow Six**.

Cum anul acesta nu a apărut nici un FPS de referință, în afara lui **Dark Messiah of Might &**

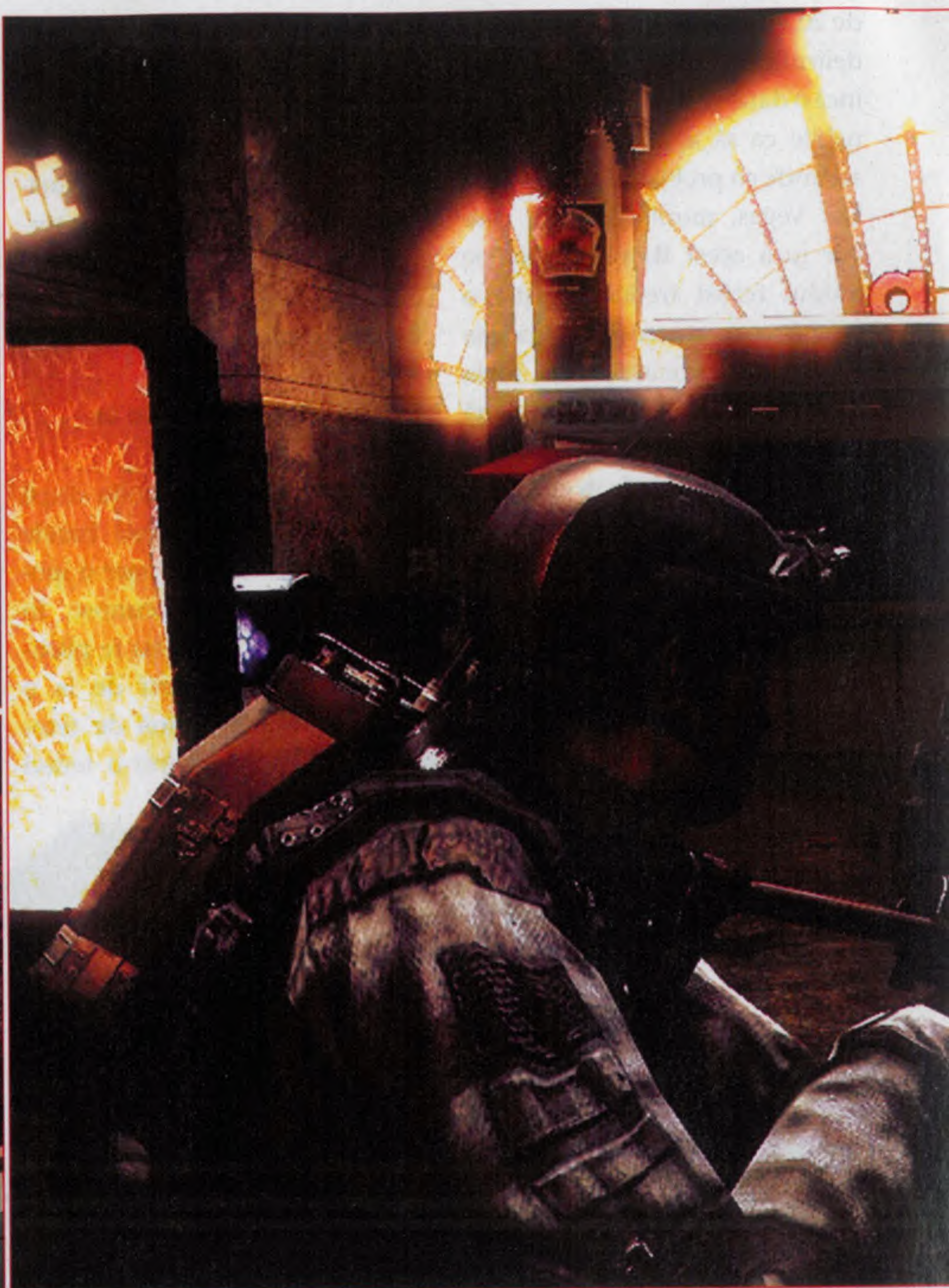




O acțiune anti-tero în Rainbow Six: Vegas. O duminică după-amiaza obișnuită...

Team-ul își face intrarea prin orice gaură i se ivește în cale (ușă, fereastră, gură de aerisire, cred că și prin gaura cheii). Teroriștii călcați pe coadă de intruziune ripostează. Fiecare tabără consideră că e mai bine să se ascundă în spatele numeroaselor obstacole și uite așa începe războiul tranșeelor. Normal, dacă toată lumea ar rămâne liniștită la colțul său, plictiseala s-ar instala lute. Din fericire, am la dispoziție numeroase ustensile, cu care mai pot pigmenta nițel situația. Teroriștii sunt deja în superioritate numerică, în cursul jocului am numărat dintr-o privire rapidă vreo cinci-șase indivizi într-o sală normală și vreo 20 de excitați la ocazii mai speciale. Noroc că am la dispoziție câteva grenade cu care să mai dispersez niște mâini și picioare prin atmosfera asta

încinsă. Dau să-i cer unuia dintre camarazi cu împrumutul, sau măcar cu amanet, o grenadă două, dar, din părti: chiar dacă transportă cantități aparent infinite (și eu am fost dotat numai cu trei de fiecare, până la maximum șase), habar n-au cei aia camaraderie. Bun, încep să am probleme minore cu muniția. Mă uit împrejur, e bine. Calc peste cadavre și mă servesc cât și cum vreau. Interesant, pot să car chiar peste 10 încărcătoare. Din fericire, pot căra o a doua armă, așa că Logan își poate scoate shotgun-ul fără probleme, odată ce i s-a golit mitraliera de asalt. Ah, da, mai am la dispoziție și atotputemicele pistoale automate și revolvere cu muniție infinită. Cred că mă distrez binișor în Vegas!



Magic (care nu face însă parte din același registru), jocul de la Ubisoft și-a găsit repede un locșor sub soare. Însă, în ciuda unei concurențe aproape inexistente, **Rainbow Six: Vegas** are câteva defecte penibile, între care un AI nu întotdeauna brilliant. De câteva ori mi s-a întâmplat ca oamenii mei să rămână plantați, ce-i drept, rar. Noroc că știu să țintească bine și că evită să te calce pe bătăture în timpul acțiunii. La adversari am constatat cu bucurie o anumită mobilitate, dar adesea se întâmplă să observi teroriști care nu mișcă niciun deget la începutul unui schimb de focuri. De la AI corect la AI simplist, nu e decât un pas...

Multi at Six o'clock!

Din fericire, multiplayer-ul salvează mult din impresia pe care ți-o lasă jocul, oferindu-ne o avalanșă de moduri de joc. Putem

intra în *coop*, până la patru online sau în LAN. Cei mai brutali **Rainbow** pot să se mai arunce în alte șase tipuri de partide multi, ca să trăiască masacre de până la 16 jucători. Pe scurt, Ubisoft a făcut aici o treabă foarte bună. Chiar dacă toate modurile de joc nu sunt egale calitativ, păstrarea mișcărilor tactice din singleplayer și a intensității jocului, precum și un arsenal complet dar care este disponibil în funcție de clasamentul pe care îl ai, garantează partide ritmate și imersiune cât încap.

Vegas, we have a problem!

Fie că ești obișnuit cu automatele de bani din Vegas, fie că urmărești cu plăcere CSI, fără îndoială vei recunoaște multe imagini care fac faima Las Vegasului. Traversezi decoruri arhicunoscute, cum este faimoasa Fremont Street, mitraliind totul



întregului, a se citi chiar de zilele noastre. Prima misiunea în Vegas este umbrită de vehicule care sunt modelate subțire, cu texturi aproape inexistente. Este păcat pentru că, fără să atingă un grad extraordinar, unele decoruri sunt destul de reușite, cum este clubul de noapte Dante. Din păcate, chiar pe o configurație de război, scăderile de frame rate nu sunt rare, îndeosebi în multiplayer. Este cu atât mai jenant cu cât unele efecte sunt dezactivate în multi, de exemplu, umbrele camarazilor tăi.

Un alt punct în care Rainbow Six: Vegas păcătuiește ușor este designul de nivel. Cum majoritatea jocului se petrece în Las Vegas, era de prevăzut că vom evolua într-un univers destul de static de-a lungul jocului. În ciuda tentativelor de înnoire a peisajului, prin trimiterea squad-ului

Rainbow prin subsoluri sau în zona unui seif, trebuie să recunoaștem că, de regulă, vezi automate de bani și neoane cât încap! Pe scurt, sub aspect grafic ne așteptam la mai mult din partea lui Vegas.

Dacă versiunea pentru Xbox 360 este îngrijită, cea pentru PC nu reușește să convingă sub acest aspect, mai ales că frame rate-ul este instabil. Mai apar unele bug-uri sonore, atât în single cât și în multi, și o mare instabilitate a serverelor pe net. Se mai întâmplă ca jocul să dea chix taman în mijlocul unei partide...

În concluzie

Ne place sau nu, Rainbow Six care a atins paroxismul cu Tom Clancy's Rainbow Six : Raven Shield este mort și îngropat de mult. Rainbow Six: Vegas nu prea mai are multe în comun cu ilustra-



săi înaintași, ceea ce nu este neapărat o dramă. Înclinat mai degrabă către FPS-urile full action ? la Gears of War, ultimul venit în curtea celor de la Ubisoft are un gameplay total diferit de restul seriei, dar destul de solid. Realizarea, care nu este rea la început, nu reușește să convingă pe toată lumea, iar durata de viață, medie, nu îți ocupă prea mult timp. Din fericire, multiplayer-ul este bine clădit și reușește să atragă chiar jucătorii hardcore. Cum s-a întâmplat cu Ghost Recon la vremea sa, așa a pățit și Rainbow Six: a trebuit să treacă printr-un titlu mediu, Tom Clancy's Rainbow Six : Lockdown, ca să se înnoiască apoi într-o manieră destul de convingătoare.

RAMBO CHIX

cipri@pcgames.ro

Punctaj TC RAINBOW SIX : VEGAS

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ ză cover	- foarte gourmand
+ modelarea Rainbows și armele	- checkpoints prea distanțate în timp
+ atacurile în echipă	- Rainbow Six a murit, trăiască Rainbow Six!
+ multiplayer-ul fun	

Grafică	81%
Sunet	84%
Gameplay	83%
Atmosferă	82%
Multiplayer	85%

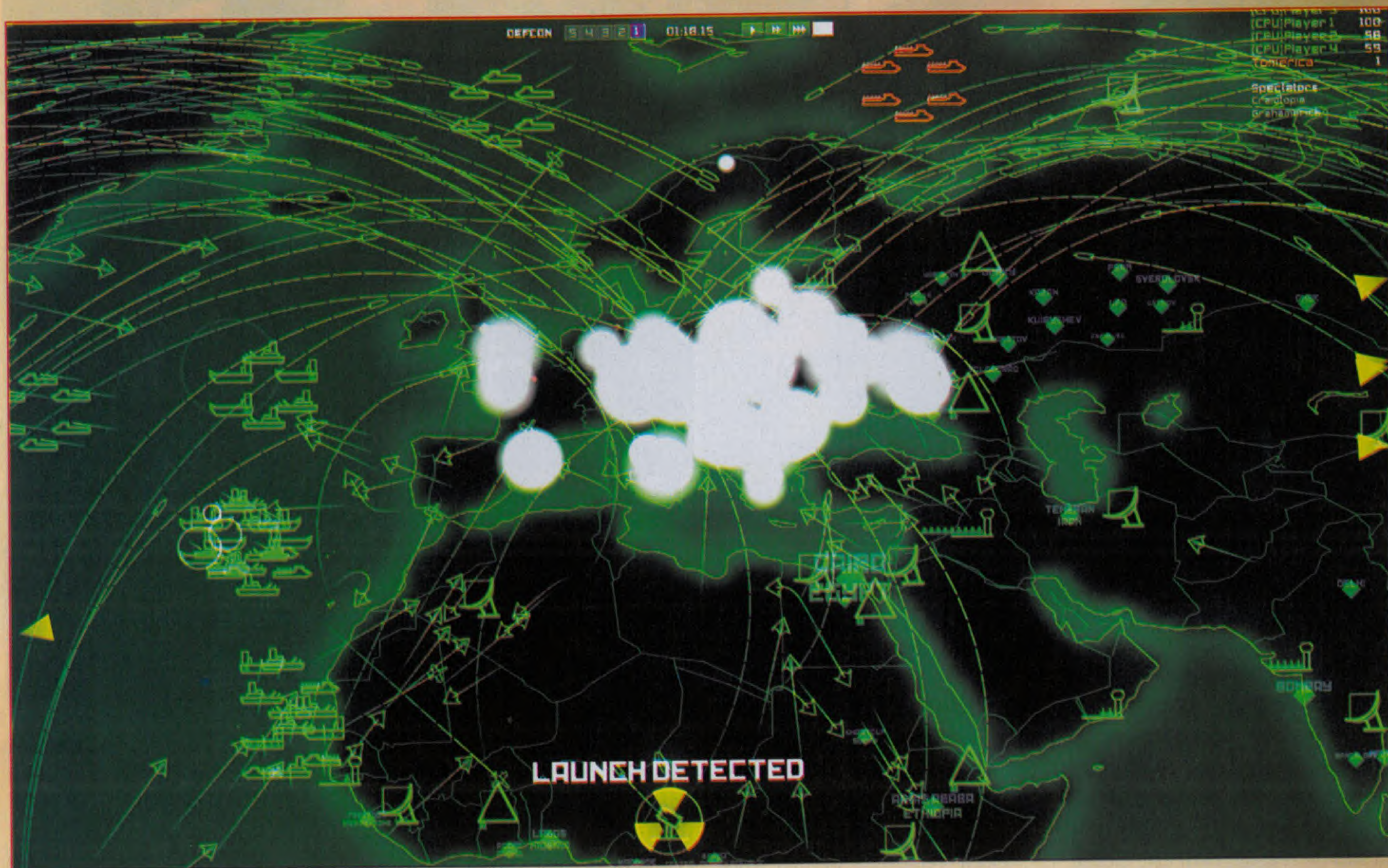
83%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 3,2 GHz	CPU - 3,4 GHz
Video - 128 MB (Shader Model 3)	Video - 256 MB (Shader Model 3)
RAM - 1 GB	RAM - 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
XIII

DEFCON: Everybody Dies

Undeva, prin 1983, exista un filmuleț intitulat **WarGames**, filmuleț care trata cu nonșalanță ideea războiului termonuclear global. Aducându-și aminte de acest giuvaer cinematografic, Introversion a împrumutat elementele unice ale respectivei producții și le-a implementat, într-un mod cum nu se poate mai plăcut, în DEFCON: Everybody Dies.



Focoase nucleare, 3 la 10 mii

Și pentru a rămâne fideli firului epic, jocul este centrat asupra aceluiași mesaj amenințător: nu există nici un învingător în urma unui război nuclear, ci doar facțiuni care pierd mai puțin decât altele. Stilul vizual adoptat intrigă și se potrivește perfect cu atmosfera apocaliptică, iar obiectivele clare, straightforward, fac din DEFCON un titlu accesibil chiar și celor mai puțin inițiați, în ciuda faptului că este, după cum se auto-declară, un simulator.

O mare parte din ceea ce face ca jocul să fie atât de impresio-

nant este prezentarea. Interfața constă într-o hartă a lumii, simplu redată și aproape plată, o hartă ce ne înfățișează fața planetei așa cum era ea prin 1983, fără farduri, fără machiaj, fără rimel. Adică-telea, granița între Germania de Est și cea de Vest există, nezdrun-cinată încă de dorința nemților pentru unificare, Cehoslovacia și Iugoslavia sunt întregi la minte și, cel mai important lucru, Uniunea Sovietică își extinde mădularele, în toată splendoarea acestora, pe aproape tot continentul asiatic. Efectele vizuale vectoriale, lipsa intenționată a detaliilor, precum

și folosirea unor icon-uri simple pentru a identifica tot soiul de radare, baze militare, flote navale sau silozuri de rachete contribuie din plin în a da jocului un aspect și un feeling abstract. Mai exact, emană imaginea unei simulări militare în cea mai pură stare a sa, în timp ce diverse elemente, precum liniile întrerupte ce indică traiectoria rachetelor, adaugă un strop de autenticitate.

Un alt aspect ce ajută la crearea unei atmosfere memorabile în DEFCON este sunetul. Mai exact, design-ul acestuia. Din nou, rămânând într-un perfect raion al

simulării, sunetele sunt de-a dreptul sinistre uneori, amintind parcă de vechile computere ce populau bazele militare (știți voi, alea cu becuțe multicolore), iar ambientul este în ton cu acțiunea jocului. Nu avem parte de prea multă muzică ce ar putea să ne încânte urechișele, deoarece, pe tot parcursul jocului, fundalul sonor este menținut de o instrumentație sumbră - sunete negre combinate cu liniștitorul zumzet al mașinărilor, zbârnâitul aerului, transmisiuni radio indescifrabile, piperate, din când în când, cu pale voci care par a tuși mereu.



Chiar dacă, după un timp, acest ambient devine monoton și repetitiv, asta nu înseamnă că senzația de clausturare pe care o induce se micșorează sau devine mai suportabilă - pe tot parcursul jocului te simți închis într-o cameră obscură, dictând destinul lumii din spatele unei tastaturi.

Strategie pe bune

Ca joc de strategie real-time, DEFCON renunță la absolut toate șmecheriile economice care, de ce să nu recunoaștem, transformă foarte multe RTS-uri moderne în nuci greu de spart. Așadar, totul se reduce doar la tactică militară. Harta este împărțită în șase teritorii distincte, Europa, Africa, Asia, America, America de Sud și, evident, Uniunea Sovietică, iar într-o partidă clasică, vei pune stăpânire pe una dintre aceste provincii și vei încerca să arunci în stânga și în dreapta cu cât mai multă putere radioactivă, în timp ce încerci a-ți mini-

maliza pierderile colaterale. Ritmul jocului este dat de cinci niveluri Defcon diferite. Începem de la Defcon 5, care coincide cu faza de construcție - vom avea nevoie de tot soiul de stații radar pentru a detecta unitățile inamice, silozuri care pot juca rolul fie de baze antiaeriene, fie de zone de lansare, precum și baze aeriene de unde îți trimiți în misiune fighter-ele și bombardierele nucleare. Mai avem la dispoziție flote întregi de nave, submarine nucleare și carriere pe care le putem plasa strategic în zona maritimă controlată de regiunea ta. În Defcon 4 poți continua să construiești, însă ai posibilitatea de a-ți activa stațiile radar pentru a-ți detecta inamicii. Defcon 3 este momentul în care îți pierzi abilitatea de a construi clădiri, însă, în acest moment, ar trebui deja să ne aflăm cu trupele navale în mișcare, explorând mișcările adversarilor și, de ce nu, clăpăcind niscaiva agregate inamice în acest timp.

Aceeași idee continuă în Defcon 2, iar în Defcon 1 poți, în sfârșit, începe să te folosești de puterile nucleare. Nu mai trebuie să spun că abia de aici jocul începe să devină cu adevărat interesant. Inițial, fiecare zonă începe cu același număr (și cu aceleași tipuri) de unități, fapt ce simplifică și mai mult dinamica jocului și care lasă skill-ul fiecărui jucător în parte să-și spună cuvântul. Chiar dacă există o deosebită plăcere în a incinera trupele inamice pe câmpul de luptă, adevăratul scop

al jocului este acela de a comite cât mai multe atacuri nucleare (de succes) asupra orașelor adverse, deoarece, în sine, scorul pe care îl obții se raportează la numărul de civili pe care ai reușit să îi măcelărești prin intermediul acestor atacuri.

Pe scurt, DEFCON e o surpriză plăcută, venită pe neașteptate. Un joc care merită încercat, atât de veterani cât și de începători.

PAUL DISTILEANU

paul@pcgames.ro



Punctaj DEFCON: ...

PRODUCĂTOR Introversion
PUBLISHER Introversion
OFERTANT -
PREȚ 30 USD
VÂRSTĂ de la 7 ani



PRO & CONTRA

+ concept grafic interesant
+ sunet excelent, ambiental
- poate deveni monoton
- lipsa unei campanii singleplayer sănătoase

Grafică 78%
Sunet 84%
Gameplay 80%
Atmosferă 80%

80%

NECESAR

CPU - 1000 GHz
Video - 64 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT

CPU - 2000 GHz
Video - 1 GB RAM
RAM - 128 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

COMMAND AND CONQUER; EMPIRE OF WAR

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

The Rise for the Witch-King

Add-on-ul este focalizat pe teritoriul Răului. Brr, de data aceasta **ești angrenat în peregrinările unuia dintre servitorii lui Sauron, atotputernicul Witch-King, stăpânul Nazguliilor care încearcă să-și extindă puterea asupra nordului Middle-Earth**

Așadar, ai de jucat cu acest personaj și trebuie să formezi o armată în care să înrolezi Black Numenoreans, vrăjitori și alți monștri (snow trolls, wargs etc.). Noua facțiune a fost numită Angmar, de la nume-

le țărâmului de origine al noului eroului.

Campania urmărește ascensiunea lui Witch-King odată cu invazia ținuturilor divizate Rhudaur, Cardolan și Arthedain. Deși este vorba de o nouă campa-

nie, aceasta este destul de scurtă; ce-i drept, are challenge, dar niște gameri destoinici o pot încheia în mai puțin de două zile. Misiunile sunt centrate pe asalturi al bazelor bine apărate, bătălii epice, unități și item-uri dispersa-

te pe hartă, pe care trebuie să le aduci în bază. Hai să spunem că misiunile pe care ni le propune add-on-ul nu sunt plictisitoare, iar AI-ul este mediu, fără a fi catastrofal.





Noutăți la preț redus

În ceea ce privește noutățile pe care la aduce acest add-on, nu pot spune că te lasă cu gura căscată, fiind mai degrabă un amestec de trolli de tot felul, Black Numenoreans, Sorcerers și Thrall Masters. De fapt, The Sorcerers și The Thrall Masters sunt singurele inovații din add-on. Primii sunt specializați în disciplinele arcanе (invincibilitate temporară, vindecare, vrăji ofensive) și sunt acompaniați de o gașcă de acoliți pe care îi vor sacrifica odată cu fiecare vrajă aruncată. Al doilea tip de unitate poate să invoce o trupă de orci sau de sclavi (spear-men, axe throwers, warg riders), dezavantajul fiind că de îndată ce unitatea moare, și trupa dispăre. Este destul de greu să găsești o vrajă specifică pentru această nouă facțiune, într-atât de mare este lipsa de specificitate. Cu cât goblins și dwarves erau specializați în atac sau apărare, cu atât mai mult Angmar, cu orcii săi făcând parte din cavalerie și vrăjitorii săi fragili, își găsește mai greu locul în lumea Middle-Earth-ului. Lăsându-l deoparte pe Rogash, un troll super-puternic în luptele corp la corp, eroilor Angmar-ului le lipsește punch-ul, iar skill-urile sunt departe de ideea pe care ne-o putem face despre teribilul Witch-King. De asemenea, putem reproșa puțină originalitate a noilor unități, dar trebuie să admitem că e dificil să adaugi trupe

inedite sau să creezi o rasă extraterestră, ca în **Command and Conquer 3**.

Noile unități care apar în vechile tabere se limitează la câțiva noi eroi (Gothmog pentru Mordor, Azog pentru goblins) și la niște unități care nu sunt neapărat transcendente, dar toate au un level mare (trolli pe jumătate spadasini la goblins, turme întregi de wargs la Isengard și Zelotes dwarves).

EA s-a gândit să plece urechea la ce spune comunitatea și a îmbunătățit sistemul de statistică, de creare a eroilor și modul *War of the Ring*. Concret, acesta din urmă dispune de o hartă mai mare (14 teritorii în plus), de două scenarii istorice care îți permit să joci ascensiunea lui Witch-King în Middle-Earth și câteva îmbunătățiri binevenite, care fac acest mod de joc ceva mai dinamic și mai interesant. Deși partidele durează câteva ore, iar AI-ul nu este strălucit, acest mod le va îndulci unora câteva week-end-uri friguroase în fața PC-ului. Mult mai interesant, sistemul eroilor a fost revizuit, aceștia având mai multe puteri și un cost special în funcție de puterea pe care o au. De exemplu, un erou dotat cu puteri de bază nu va costa prea scump și va putea fi produs la începutul partidei de către rusheri. În schimb, cel care va avea puterile cele mai mari (invincibilitate temporară, incantații diverse și vrăji cu arie de efect mare) te va jupui



de bani. La acestea se adaugă și posibilitatea de crea un erou troll și o statistică pentru fiecare erou în parte.

Jocul rulează convenabil pe un PC mediu, dar sacadează destul de rău în bătăliile care implică mai multe unități. Din păcate, după un **Company of Heroes** sau un **Medieval 2**, motorul grafic pare să fi îmbătrânit deja. Cel mai agasant rămâne de departe pathfinding-ul hidos și iritant. În cele mai mari bătălii, se întâmplă adesea ca jumătate din trupe să stea degeaba în timp ce celelalte sunt supuse masacrului. Trebuie să-ți dădăcești trupele pentru a schița minimul efort de a înconjura o cetate sau o unitate înainte să se arunce în luptă. În anumite bătălii, te iei cu mâinile de cap din cauza acestei limitări frustrante.

The Rise of the Witch-King este un add-on care se mulțu-

mește să adauge un conținut minim (o facțiune nouă, câteva unități noi și o campanie mai degrabă scurtă), păstrând multe din defectele predecesorului.

RAMBO CHIX

cipri@pcgames.ro

Punctaj TBfMe2:...

PRODUCĂTOR	EA Games
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	99, 43 Lei
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + noul sistem de creare a eroului
- + war of the ring ceva mai consistent
- campania este scurtă
- noua facțiune cam neinspirată
- probleme de AI și de pathfinding

Grafică	82%
Sunet	85%
Gameplay	81%
Atmosferă	83%
Multiplayer	83%

82%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,7 GHz	CPU - 2,7 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AGE OF EMPIRES III; RISE OF NATIONS; RISE OF LEGENDS

COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

C U J O C F U L L
HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

nexi

CU

JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!



Sam & Max: Episode 2, Situation: Comedy

Se pare că cei de la Telltale Games reușesc să se țină de promisiuni: la câteva luni după primul episod, a și sosit a doua parte a seriei **Sam & Max** - tocmai la timp! Și de această dată cei doi neobișnuiți detectivi privați se confruntă cu un caz ciudat: trebuie să salveze publicul de un moderator de talk show mult prea ospitalier. Până să îndeplinească însă acest obiectiv nobil, cei doi eroi vor explora un întreg studio hollywoodian devenind vedetele unor show-uri televizate dubioase.

Calitatea lui **Situation: Comedy** nu este cu nimic mai scăzută decât cea a primului episod, rămânând valabile majoritatea

afirmațiilor făcute și despre **Culture Shock**. Dialogurile sunt în continuare cu adevărat mucle, întregul joc fiind plin de perle ascunse și de referințe la adresa culturii pop. Chiar dacă stația de televiziune este mult mai mare decât locația din prima parte, din păcate acest episod se dovedește a fi mai scurt decât cel precedent. În ciuda faptului că vânezi fiecare poantă ascunsă, **Situation: Comedy** poate fi terminat în mai puțin de trei ore. În schimb, povestea e ceva mai încheată și lasă loc de speculații privind evoluția seriei. În plus, noua locație sporește sentimentul de libertate, jocul părând astfel mai puțin linear.

O dezamăgire pentru fanii

hardcore ai jocurilor de aventură este faptul că noile puzzle-uri nu mai prezintă nici un fel de provocare. Nici primul episod n-a fost prea greu, dar **Situation: Comedy** nu reușește să se ridice nici măcar la complexitatea scenei în care trebuie să-i întinzi o cursă lui Whizzer. De aici se trage și durata redusă de joc: vei trece prin el ca prin brânză, fără să-ți transpire câtuși de puțin neuronii.

Sam și Max rămân la fel de cinici, tratând cele mai diverse subiecte, producătorii încercând să satirizeze în special cultura pop din vest. Sunt luate la 11 metri simboluri ca American Idol și Oprah Winfrey. Toate poantele sunt pline de umor, dar sunt puțin cam râsuflate: producătorii nu reușesc să facă ceva ce nu am fi auzit sau văzut deja. În plus, se pare că producătorii au lăsat-o mai moale, încercând să facă poantele mai puțin jignitoare și mult mai lejere. Ei flirtează cu situațiile absurde cu potențial ilar, dar în ultima clipă fac un pas înapoi spre standardele conservative. De exemplu, la un moment dat vei fi rugat să recuperezi o fotografie despre un extraterestru implicat în scene intime cu doi

Punctaj SAM & MAX: EPISODE 2

PRODUCĂTOR	Telltale Games
PUBLISHER	Telltale Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani



PRO & CONTRA

- ✓ Includerea romanului în pachet
- ✓ trei finaluri posibile
- ✗ animație oribilă a personajelor
- ✗ lipsa efectelor sonore și a muzicii

Grafică	83%
Sunet	90%
Gameplay	76%
Atmosferă	78%

82%

NECESAR

CPU	- 800 MHz
Video	- 32 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 1,5 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GRIM FANDANGO; BONE

pământenii. Când ajungi să pui mâna pe fotografie, nu găsești nimic șocant, ci o poză cu trei indivizi care stau unul lângă celălalt. În plus, e dezamăgitor să vezi multe dintre poantele primului episod reciclate și refolosite.

Grafica nu s-a schimbat, și coloana sonoră cu accente de jazz conferă în continuare o atmosferă captivantă lui **Situation: Comedy**. Acest episod, deși continuă povestea seriei, nu reușește să mute jocul cu un pas în față.

CIOBAN BARBARU'

jacint@pcgames.ro



Runaway 2: The Dream of the Turtle

Chiar dacă iarna aceasta este mai domoală decât ne-am fi așteptat, văzând mecelele insipide din tramvai sau autobuz îți zboară gândul spre plajele însorite ale vreunei insule tropicale. Palmieri, nisip auriu, un cocktail răcoritor, murmurul oceanului... ce altceva îți mai trebuie?



Asta se întreabă și Brian în timp ce lenevește la soare. Răspunsul sosește de la Gina care are chef de lucruri mai serioase și încearcă din răspuțeri să-l convingă pe sărmanul Brian să se ducă pe o insulă mai retrasă, unde să poată fi doar ei doi, singuri-singurei...

Fiind bărbat de bărbăție, cu corpul mult mai bine dezvoltat decât în primul episod, eroul nostru nu poate rezista unei astfel de oferte și alături de atrăgătoarea Gina se urcă la bordul unui avion și apelează la serviciile agenției de voiaj "mah and pah" pentru a găsi locul cuibșorului ideal de nebunii. Pilotul expirat

încă din timpul celui de-al doilea Război Mondial își pierde însă conștiința, iar Brian e forțat să o arunce pe Gina din avion și să se implice iar într-o aventură care-i răstoarnă viața cu fundul în sus.

Pus din nou pe fugă...

Primul *Runaway*, care a făcut cunoscut numele **Pendulo Studios**, a fost un adventure clasic, care călca pe urmele unor jocuri ca *Monkey Island* sau *Broken Sword*. Personajele inedite și evenimentele comice înfățișate de producători ne-au adus aminte cât de distractive pot fi jocurile de aventură point'n'click. Chiar dacă producătorii nu au avut prea

multe resurse pentru realizarea primului episod și nu au dispus nici de o publicitate răsunătoare, în urma lui *A Road Adventure*, au reușit să adune destule fonduri și pentru un sequel.

Din nou, partea cea mai importantă a jocului este povestea. După ce-și parașutează prietena spre plaiuri mai sigure, Brian trebuie să execute o aterizare forțată în mijlocul junglei. Tot ce-i rămâne de făcut este să găsească drumul înapoi spre civilizație și s-o reîntâlnească pe Gina. Soarta are însă alte planuri pentru el, printre care figurează o conspirație a armatei americane, extraterestri, șantaj și nenumărate perso-

naje sărite de pe fix. Producătorii au reușit și de această dată să întocmească un fir epic intrigant și plin de personaje carismatice. Visul țestoasei oferă surprize și răsturnări de situații imprevizibile și celor care au terminat prima parte a jocului. *Runaway 2* nu se ia deloc în serios și încearcă să întrecă prin umor și *A Road Adventure*.

Kilometri în jurul globului

La capitolul puzzle-uri jocul nu mai stă chiar atât de strălucit. Adesea ai impresia că producătorii au rămas în pană de inspirație și, neștiind ce să facă, s-au întors la punctul de pornire. Pentru a re-



Punctaj RUNAWAY 2: THE...

PRODUCĂTOR	Pendulo Studios
PUBLISHER	Ascaron
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 120 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani



PRO & CONTRA

- + personaje carismatice
- + umor cât încape
- unele puzzle-uri prea abstracte
- repetitiv pe alocuri

Grafică	78%
Sunet	77%
Gameplay	77%
Atmosferă	78%

78%

NECESAR

CPU	- 500 MHz
Video	- 32 MB
RAM	- 128 MB

RECOMANDAT

CPU	- 1,4 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

BROKEN SWORD II; RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE



zolva multe dintre puzzle-uri, va trebui să vorbești iar și iar cu aceleași și aceleași personaje. De multe ori și dialogul introductiv este același, abia după parcurgerea lui apărând noi opțiuni de dialog. Și când crezi că în sfârșit ai scăpat de dialogurile infinite, vei fi invadat de un sentiment de déjà vu din cauza repetării unor scene bazate pe aceleași tipuri de puzzle-uri. Acest lucru nu-ți strică pofta de joc, dar nici nu poți trece pe lângă

el fără să te deranjeze puțin. Frustrant poate fi însă și faptul că puzzle-urile sunt foarte ciudate. Sunt adeptul puzzle-urilor care-ți fac neuronii să urle după oxigen proaspăt, dar nu-mi place deloc ideea de pixel hunting. Unele dintre obiectele necesare rezolvării puzzle-urilor sunt atât de bine ascunse încât pentru a le găsi trebuie să scanezi sistematic ecranul cu mouse-ul. În alte situații rezolvarea este într-atât de absurdă, încât te întrebi dacă nu au fost născocite de Andy Kaufman.

Un alt minus al jocului ar fi că aceste puzzle-uri nu sunt tocmai bine integrate în contextul poveștii: există o diferență destul de mare între cum evoluează povestea și ce trebuie să faci de fapt.

Din punct de vedere vizual, jocul păstrează stilul precursorului, cu mici modificări privind personajele. Mulți vor strâmba din nas la vederea scenelor și vor arăta spre noile **Broken Sword**,

dar jucătorii "bătrâni" vor aprecia acest stil. Nu e însă un lucru pozitiv că jocul nu suportă o rezoluție mai mare de 1024x768 și faptul că unele locații nu par a fi finite. Personajele 3D se potrivesc perfect cu restul graficii, producătorii folosind un plugin în urma căruia s-a păstrat efectul de desene animate și a caracterelor. Muzica de fundal se potrivește mai bine cu scenele, iar actorii au făcut o treabă bună când au însuflețit personajele din joc conferindu-le vocea.

Nimeni să nu se aștepte însă la minuni de la **Runaway 2**. E distractiv, e plin de umor și aduce și câteva idei noi, dar nu e un joc de aventură care să ajungă în top.

CIOBAN BARBARU'

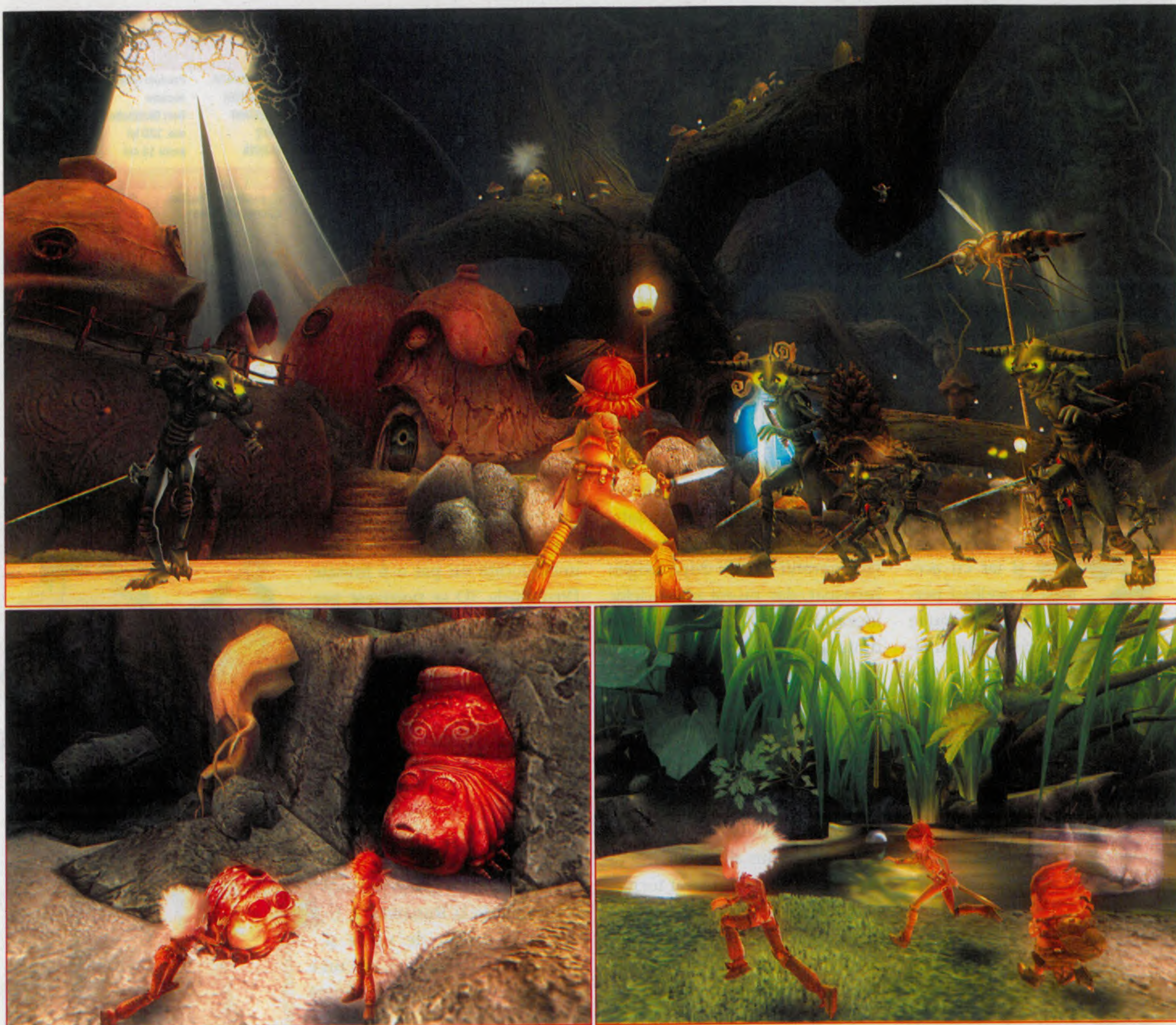
jacint@pcgames.ro



AI RUGINIT, MOȘULE Iar fustița ta nu mai e la modă încă de acum două sezoane



DIMINEAȚA, LA RĂCOARE După o noapte atât de fierbinte, încât partenera s-a evaporat



Arthur and the **Minimoys**

Regizorul Luc Besson a fost cunoscut până acum în cercul cinefililor datorită unor filme de cult precum Léon, Nikita, Taxi sau The Transporter. Fiind ocupat cu regia filmului bazat pe Hitman, Besson a mai găsit nicaiva timp și pentru debutul său ca scriitor.

După filmele sale nu tocmai pacifiste, debutul lui Luc Besson în lumea cărților pentru copii a șocat într-o anumită măsură publicul. Criticând opera lui J.K. Rowling, franțuzul nostru a afirmat că, spre deosebire de Harry Potter, el nu s-a inspirat din precursori, ci l-a creat pe Arthur așa cum și-l imaginase încă din copilărie. Primele două volume ale seriei de cărți au invadat cu o repeziciune rar întâlnită rafturile librăriilor, în cinemato-

grafe rulând deja și pelicula având la bază lumea minimoyurilor. Chiar dacă critica filmului e catastrofală, cei de la Atari s-au înghătat să publice jocul multiplatformă **Arthur and the Minimoys**.

Invazia piticilor punk

Personajul principal este un băiețel de 10 ani care trăiește împreună cu mama lui. Înainte să vă pripiți și să vă gândiți la o tragedie casnică obișnuită, precizăm că tatăl nu și-a părăsit familia sătul

de mâncarea prost gătită de soție și de plânsetul țăncilor. Pur și simplu, omul a plecat în căutarea unor creaturi misterioase, numite minimoys, uitând să se mai întoarcă acasă. Adevărul iese la iveală, însă destul de târziu și într-un moment critic: din cauza datorilor, casa familiei lui Arthur este la un pas de a fi confiscată de bancă. Tânărul erou mânat de un impuls de moment pornește în căutarea tatălui său și a unei soluții. După ce Arthur descoperă că minimoys există și în realitate, povestea se complică, ajungând o aventură de zile mari în care sunt implicate o comoară magică și un adversar de temut care amenință cu distrugerea micuțele creaturi.

Jocul pornește din momentul în care Arthur ajunge în lumea fantastică a piticilor etern zâmbitori, care se plimbă în stânga și-n dreapta, purtând coafuri ciudate, îndreptate către cer. Privind aceste personaje ciudate, ai impresia că Luc Besson a fost profund impresionat de cultura punk, pe care a amestecat-o cu imaginea hobbiților lui Tolkien.

Producătorii nu au uitat că totul se vrea a fi o poveste pentru copii și au construit jocul ca atare. Atmosfera e una de basm modern și se bazează foarte mult pe stilul grafic preluat din partea de animație a filmului. Producătorii au făcut o treabă foarte bună cu engine-ul jocului: scenele din joc sunt spectaculoase și cât se poate de vii, grafica este frumoasă și

plină de culoare, fără ca **Arthur and the Minimoys** să consume prea multe resurse. Chiar pe sistemele mai vechi, timpul de încărcare al nivelurilor e foarte scurt. Nu putem fi la fel de senini când vine vorba de partea acustică. Chiar dacă efectele sonore sunt la locul lor, muzica este mai degrabă enervantă decât relaxantă.

Poveste interactivă

Arthur and the Minimoys pare mai degrabă versiunea interactivă a filmului, decât un joc de sine stătător. În cea mai mare parte a timpului pe care-l petreci în acest joc te vei uita la scene intermediare ori preluate din film, ori randate cu engine-ul grafic. Este clar că jocul este destinat unei categorii de vârstă mai fragede, respectiv jucătorilor ocazionali impresionați de film. Vestea proastă este că nu poți sări peste aceste animații, chiar dacă le-ai mai văzut de "n" ori. Nivelurile dintre scenele intermediare au fost realizate în stilul clasic al jocurilor de platformă sau, pe numele lor de față, jump'n'run.

Obiectivele care ți se pun în cărcă pun la încercare mai ales dexteritatea jucătorilor. Din păcate, producătorii nu au dat dovadă de o imaginație debordantă, în majoritatea cazurilor trebuind doar să împingi bușteni masivi ori să ajungi dintr-un punct într-altul într-o perioadă de timp prestabilită. Nici elementele mai incitante nu sunt tocmai originale, ele fiind



împrumutate din alte jocuri. Un exemplu bun îl constituie scenele împrumutate din **Prince of Persia** când trebuie să alergi pe pereți aidoma unui păianjen.

Evenimentele din joc pot fi parcurse controlând unul dintre cele trei personaje disponibile. Fiecare dintre ele are anumite abilități speciale, exploatate de producători în cadrul diferitelor scene. Astfel, vor exista blocaje de drum pe care le vei putea îndepărta doar dacă folosești pumnul prințesei, în timp ce supraponderatul echipei poate elimina oponenții de la distanță folosind

"frisbie-ul" din dotare. Cu cât folosești mai mult un personaj cu atât devine mai iscusit, în timp dobândind noi abilități și noi tipuri de mișcări.

Per ansamblu putem spune că **Arthur and the Minimoys** poate oferi un weekend senin celor mici, dar pentru cei mai mari jocul e prea ușor și lipsit de consistență. Dacă filmul nu vi-a stricat pofta, merită să încercați jocul.

CIOBAN BARBARU'

jacint@pcgames.ro



Punctaj ARTHUR AND THE...

PRODUCĂTOR	Etranges Libellules
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 120 lei
VÂRSTĂ	sub 18 ani



PRO & CONTRA

cel mai cunoscut super-erol	lipsa de echilibru în gameplay
o largă varietate de opțiuni de personalizare	control greoi pe alocuri

Grafică	80%
Sunet	77%
Gameplay	70%
Atmosferă	79%

77%

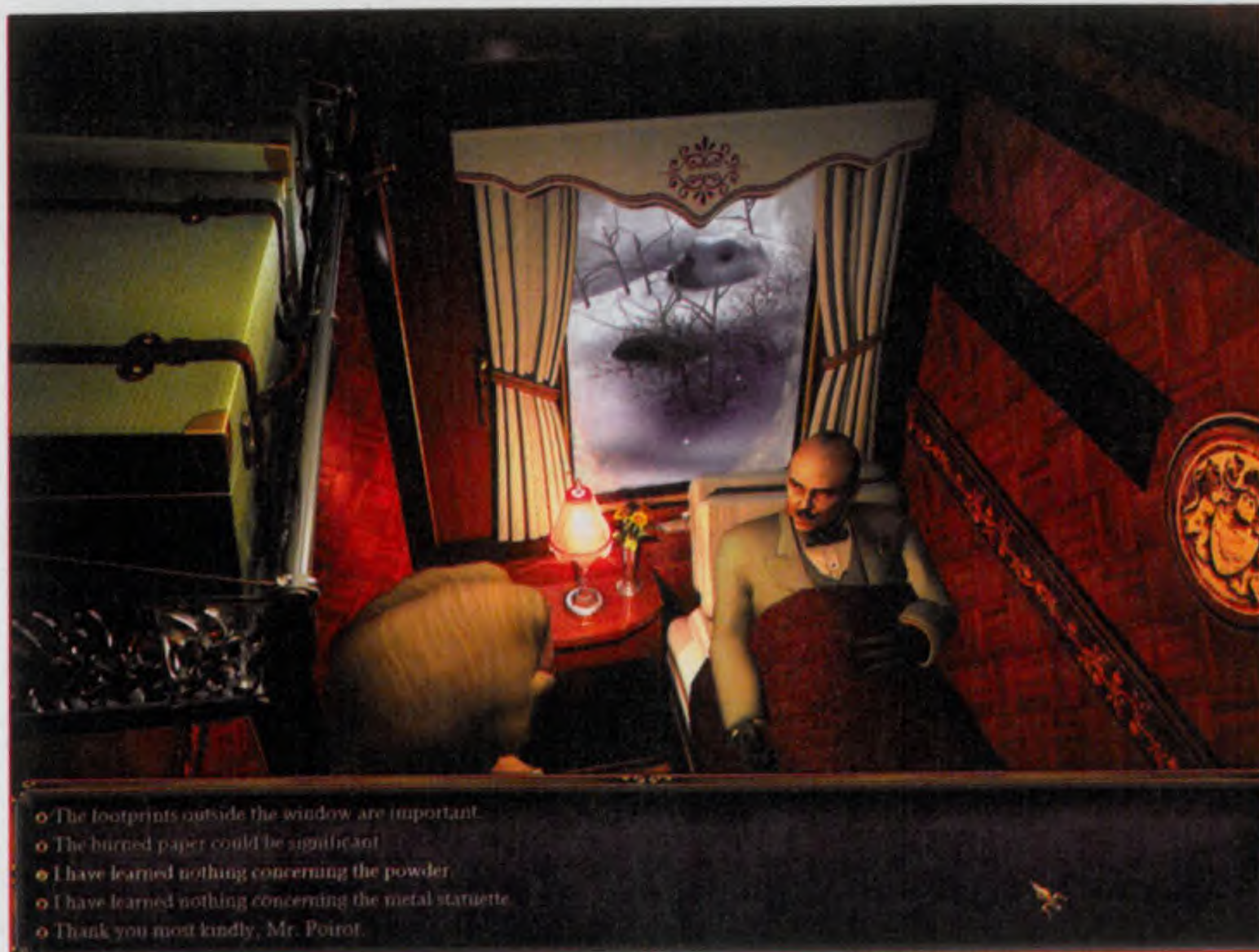
NECESAR

CPU	- 1 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ASTERIX AND OBELIX



Agatha Christie: Murder on the Orient Express

Producătorii jocurilor de aventură, aflați mereu în căutare de noi subiecte, și-au găsit în ultima vreme inspirația în romanele clasice ale lui Sir Arthur Conan Doyle și ale Agathe Christie. Chiar dacă primul joc inspirat din opera celebrei scriitoare, **And There Were None**, nu s-a bucurat de succesul contat, producătorii nu se lasă bătuti. **Murder on the Orient Express** este un nou joc de aventură care se adresează mai mult jucătorilor ocazionali decât pasionaților de jocuri de aventură.

Chiar dacă jocul se bazează pe romanul omonim, poți să uiți de Hercule Poirot. Ca jucător îți revine rolul lui Antoinette Marceau, un personaj inventat special pentru joc. Ca reprezentant al companiei feroviare, rolul tău inițial era să te ocupi de bunăstarea celebrului detectiv belgian. Nu lipsește bineînțeles nici crima

comisă în mod misterios care teoretic ar trebui rezolvată de către domnul Poirot. Acesta și-a luxat însă gamba în urma unei avalanșe și îți încredințează ție investigația celor întâmplate.

Dezamăgirea faptului că nu-l poți controla pe faimosul detectiv este atenuată de firul epic care urmează îndeaproape evenimentele romanului, respectiv de apariția altor personaje bine cunoscute, precum colonelul Arbuthnot, doctorul Constantine sau Hildegarde Schmidt. Pentru cei care nu sunt familiarizați cu această operă a Agathe Christie, producătorii au inclus romanul lângă joc.

Jocul în sine începe în Istanbul cu câteva puzzle-uri la fel de incitante și de vii precum bălegarul de balenă. Odată ajuns pe tren, gameplay-ul se relansează discret, abia sesizabil. Producătorii s-au concentrat foarte mult pe partea de dialoguri, neglijând

destul de mult puzzle-urile din joc. Din cauza faptului că îmbinarea celor două părți a eșuat, jocul are un gameplay sacadat: câteodată seamănă cu un adventure, câteodată cu un program de chat, iar în restul timpului te simți de parcă ai citi romanul. Problema cu dialogurile este că nu au consecințe reale: indiferent de ordinea în care pui întrebările, tot aceleași informații le obții. Totul este mult prea linear, iar pentru cei lipsiți de răbdare, chiar plictisitor. Un alt mare minus al jocului este faptul că toate obiectele adunate rămân în inventar, indiferent dacă au fost deja folosite sau nu. Acest lucru îți îngreunează sarcina, mai ales spre sfârșitul jocului, când umbli cu zeci de obiecte la tine și nu prea mai știi cum să le combini.

Chiar dacă există un final alternativ, ajungându-se la trei concluzii posibile în loc de cele

două din roman, vânătoarea de pixeli în căutarea de diferite obiecte, grafica nefinisată, coloana sonoră care lipsește aproape în totalitate și gameplay-ul destul de monoton fac din **Murder on the Orient Express** un joc mediocru.

CIOBAN BARBARU

jacint@pcgames.ro

Punctaj

Agatha Christie:...

PRODUCĂTOR	AWE Games
PUBLISHER	Dreamcatcher
OFERTANT	Monosit
PREȚ	cca. 100 lei
VÂRSTĂ	fără limită



PRO & CONTRA

+ Includerea romanului în pachet	- animație oribilă a personajelor
+ trei finaluri posibile	- lipsa efectelor sonore și a muzicii

Grafică	62%
Sunet	60%
Gameplay	58%
Atmosferă	65%

61%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 Ghz	CPU - 2 Ghz
Video - 256 MB	Video - 512 MB
RAM - 64MB	RAM - 128 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AGATHA CHRISTIE: AND THERE WERE NONE

Rayman: Raving Rabbids

Noul Rayman a fost proiectat fără dar și poate pentru Wii: întreaga structură a jocului, începând de la poveste și terminând cu cele mai mărunte detalii ale gameplay-ului, a fost centrată în jurul inovațiilor înglobate în consola vedetă a celor de la Nintendo. Cei de la Ubi Soft și-au făcut treaba excepțional, creând un joc care nu se ia deloc în serios și care îndeplinește fără cusur obiectivul pentru care a fost dezvoltat: amuzarea publicului. Problema e că publisher-ul a ținut morțiș ca **Raving Rabbids** să apară

pentru toate platformele. PC-ul nu dispune însă nici de controller-ul lui Wii și nici de tehnologia motion sensor, astfel noul joc Rayman pentru PC nu este altceva decât o colecție ilară de mini-game-uri.

Povestea cadru este simplă: eroul jocului pică în capcana unor malefici iepuri scăpați parcă dintr-un institut de sănătate mentală. Pentru a-și salva prietenii și pentru a demonstra simțul umorului celor de la Ubi Soft, Rayman trebuie să participe la un maraton de mini-jocuri, aidoma unui gladiator modern. Din acest punct jocul se transformă într-un

concurs de reflexe în care trebuie să apeși ca bezmeticul pe taste sau pe butoanele mouse-ului. Fără controller-ul de Wii, aceste jocuri sunt destul de monotone, iar repetitivitatea lor devine evidentă și deranjantă. Povestea cadru leagă în total aproximativ 70 de astfel de mini-jocuri, împărțindu-le pe zile. După fiecare zi grea de lucru, Rayman se întoarce în celula sa să-și verse necazurile sufletești în toaletă, să se holbeze la gratii visând la libertate ori să încerce costumul disco al bunicului.

Singura parte atractivă a jocului rămâne multiplayer-ul. Aici poți să concurezi alături de un alt prieten în provocările demente imaginate de producător. Există însă o condiție: poți încerca în multiplayer doar mini-jocurile parcurse deja în story mode.

Grafica versiunii PC este mai curată și mai lucrată față de alte versiuni, diferențele sunt însă mărunte. Partea acustică este surprinzător de bună, cu o muzică adecvată nebuniei de pe ecran și cu efecte sonore haioase. Nu există suport Dolby Surround, suportul EAX compensează însă această lipsă. Din punct de vedere tehnic, cea mai mare problemă o

reprezintă existența unor bug-uri inexplicabile ce duc la blocarea jocului sau, mai rău, împiedică rula-re a acestuia pe anumite sisteme.

Această portare directă se poate include liniștit printre cele mai catastrofale portări din istoria jocurilor video. Chiar dacă ideea de joc este inovatoare și conceptul este distractiv, realizarea șchiopătează urât de tot. **Rayman Raving Rabbids** merită jucat doar pe Wii.

CIOBAN BARBARU

jacint@pcgames.ro



Punctaj

Rayman: Raving...

PRODUCĂTOR	Ubi Soft
PUBLISHER	Ubi Soft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 lei
VÂRSTĂ	fără limită



PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> stil artistic dement 	<ul style="list-style-type: none"> bug-uri de neiertat control alierea conceput pentru Wii
--	---

Grafică	67%
Sunet	69%
Gameplay	58%
Atmosferă	63%
Multiplayer	70%

65%

NECESAR

CPU	- 1 Ghz
Video	- 256 MB
RAM	- 64MB

RECOMANDAT

CPU	- 1,5 Ghz
Video	- 512 MB
RAM	- 128 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RAYMAN ARENA; RAYMAN 3





Marvel Ultimate Alliance

Ironman driblează și apoi își pasează adversarul lui Wolverine care, cu un rânjet diabolic, își ascute ghearele pe armura acestuia pasându-l mai departe lui Captain America care-i trage în cap cu scutul și îl aruncă în plasa țesută de Spiderman!

İată un atac perfect sincronizat din partea super-eroilor de serviciu...



Marvel Ultimate Alliance poate fi privit ca o conferință a celor mai cunoscuți super-eroi reușiți pentru a pune capăt planurilor diabolice țesute de Dr. Doom. Cei de la Raven Software au avut grijă să nu uite de nicio invitație: printre alții au venit The Fantastic Four, cei mai cunoscuți X-Men, Thor, Elektra, dar nu lipsesc nici Blade și nici Ghost Rider. Ei sunt conduși în luptă de mult încercatul general Fury. De partea cealaltă a baricadei se aliniază o echipă de oponenți pe măsura eroilor noștri, conduși în luptă de nimeni altul decât doctorul Doom.

Cumpăr erou second-hand sau third-leg

Întâlnirea nu tocmai prietenoasă începe cu asediul navei SHIELD de către sus amintitul doctorand într-ale științelor malefice. Cei mai vâjnoși și mai curajoși eroi ai lumii sunt chemați să-l oprească pe Doom în complexul său mesianic de a remodela Universul după propriul chip. După ce reușești să salvezi posteriorul lui Fury și al oamenilor săi, urmează o aventură grupată pe cinci acte, compusă din mai multe misiuni cu multiple obiective. Vei avea ocazia să schimbi complementul cu Namor în Atlantida, să joci o partidă de cruce cu demonii din Asgard și, ajungând pe Skrull Throneworld, vei avea ocazia să strici pofta de mâncat planete a lui Galactus.

Bineînțeles că această sarcină nu o poți duce la bun sfârșit de unul singur. Pe parcursul fiecărei misiuni vei comanda o echipă de patru eroi. Compoziția acestui party depinde doar de tine, producătorii oferindu-ți posibilitatea să combini după bunul tău plac cei 25 eroi aglomerați în șifonier. La formarea grupurilor apare prima mare problemă: unii dintre ei sunt mult prea puternici (vezi Ironman sau Wolverine), alții nu sunt buni de nimic (Ms. Marvel, Elektra, Blade etc.).

Slavă Domnului că producătorii au împrăștiat destule upgrade-uri prin niveluri, astfel încât orice personaj să poată supraviețui. Un adaos interesant este faptul că primești diferite bonusuri dacă asamblezi grupări legendare de super eroi precum The Fantastic Four sau The New Avengers.

Fiecare erou îți este prezentat cu patru seturi de costume upgradeabile, unul standard și trei bonus, pe care le primești doar dacă joci cu personajul respectiv. Doar deblocarea acestor costume în sine merită deja parcurgerea întregului joc. Pe lângă faptul că îți oferă diferite abilități, este o provocare pe cinste să vezi diferitele costume ale lui Spidey (Symbiote Suit, Scarlet Spider, Iron Spider). Există și excepții negative precum The Thing care-și schimbă doar gacii.

Alergând după butoane

Gameplay-ul este caracteristic

unui beat'em up reușit, deși jocul poate fi încadrat și la categoria RPG cu ceva indulgență. Întregul fir epic este linear și pe parcursul îndeplinirii obiectivelor tale te pune față în față cu sute de oponenți. Hacking-ul monoton este întrerupt de câte un boss fight - element destul de des utilizat de cei de la Raven. Pe cât de simplă este această rețetă în teorie, pe atât de captivantă se dovedește a fi în practică.

Nivelurile sunt îmbogățite cu diferite obiecte ce se pot distruge, power up-uri bine ascunse și obiecte interactive care trebuie acționate în mod corespunzător pentru a putea îndeplini diferitele misiuni. În plus, datorită includerii diferitelor super puteri pentru fiecare erou în parte, măcelul de oponenți nu devine niciodată plictisitor.

Aceste super puteri evoluează odată cu experiența câștigată în urma bătăliilor. Managementul și evoluția puterilor în mod standard sunt controlate de AI, dar poți prelua oricând controlul. În afară de super puteri și costume, îți mai poți echipa eroii cu diferitele obiecte lăsate în urmă de oponenții învinși.

AI-ul nu îți poate crea probleme, dar numărul oponenților cu siguranță. În aceste momente cel mai bine e să folosești obiectele din jur pe post de armă și să câștigi un avantaj nu tocmai fair. Aceste arme artizanale (țevi, dulpuri, super-computere) dezechili-

brează însă gameplay-ul, având o putere devastatoare prea mare față de super puterile eroilor.

Grafica jocului este drăguță, dar e departe de a putea fi numită cu adevărat frumoasă. Producătorii merită însă laude, deoarece de data asta fiecare personaj este randat în 3D, redând mult mai bine decupajele de benzi desenate folosite în trecut. Deși vocile actorilor nu se potrivesc tot timpul, coloana sonoră variată compensează acest minus.

Cel mai mare minus al lui Marvel Ultimate Alliance rămân problemele de AI și design-ul de nivel cam neinspirat. În pofida acestor minusuri, jocul este distractiv, mai ales jucat alături de un prieten în modul coop pe Internet.

CIOBAN BARBARU'
jacint@pcgames.ro

Punctaj MARVEL ULTIMATE...

PRODUCĂTOR	Raven Software
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 120 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani



PRO & CONTRA

- + cel mai cunoscut super-erou
- + o largă varietate de opțiuni de personalizare
- lipsa de echilibru în gameplay
- slab optimizat

Grafică	76%
Sunet	74%
Gameplay	81%
Atmosferă	83%
Multiplayer	84%

80%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
X-MEN: THE RISE OF APOCALYPSE



The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine

Adevărată perlă a role playing-ului pentru unii, imensă decepție pentru alții, Oblivion încă mai stârnește dispute vii pe forumurile de gaming. **După lansarea titlului, au apărut multe moduri pe plată, care au transfigurat preț de câteva luni titlul studioului Bethesda și care sunt reunite azi în mirobolantul add-on oficial Knights of the Nine.** Merită oare acest expansion atenția noastră?

Cum suntem anunțați încă de pe cutia jocului, **Knights of the Nine** este o "compilație". După ce instalezi - manual - fiecare dintre fișierele existente, lansezi jocul și îl continui de la ultimul save sau începi o nouă partidă pentru ca noile obiective să apară ca la Maglavit și să fie cuprinse între quest-uri. Avem deci, înmănunchiate aici cele șapte module publicate pe internet în ultimele luni, dar și un quest inedit care îți oferă posibilitatea să intri în Ordinul celor Nouă, o nouă facțiune.

Cei cinci magnifici

Thieves Den este subțire. Un quest pe care îl termini într-o jumătate de oră, skeletoni la greu,

aproape niciun obiectiv interesant, o navă pirat prea comună ca să devină de neuitat. Aaa, da, îți poți găsi o nouă home sweet home și... cam atât.

The Wizard's Tower este pe aceeași rețetă, pe care o extinde la fiecare oraș din cyrodiil.

Mehrune's Razor adaugă un quest destul de consistent (trei ore de joc), locații plăcute ochiului și destul de multe item-uri atractive.

Vile Lair este o altă bucată de calitate și se adresează către paria **Oblivion**-ului: asasini, vampiri, hoți. Un adevărat cuib de vipere, pe care îți face plăcere să-l curăți.

În fine, *Spell Tomes...* da, trebuie să găsești cărți de vrăji dispuse în manieră aleatorie prin dungeons. Dacă ai noroc, găsești în



primul cufăr întâlnit vraja care se potrivește personajului tău. Dacă nu, faci ca tot pălmașul și cauți cărțile cu limba scoasă prin toată lumea jocului.

Pe scurt, niciunul dintre cele cinci module de joc prezentate mai sus nu îți lasă adevărate suveniruri, în afară de *Mehrunes' Razor*.

Academia celor Nouă

Ei, dragii moșului, povestea lui **Knights of the Nine** începe în aparent liniștitul orașel Anvil, a cărui biserică a fost profanată prin uciderea tuturor preoților care o slujeau. La sosirea în orașel intri în vorbă cu un predicator care profețește sfârșitul lumii cauzat de întoarcerea nemuritorului Umaril, eliberat din Fields of Oblivion împreună cu ajutoarele lui, teribilia Aurorans. Uite așa, profetul cu pricina te bagă direct în pâine, adică în quest. Unica modalitate de a pune capăt nebulniei distructive a sus-numitului Umaril pare să fie descoperirea relicvelor și armelor lui "Divine Crusader", pierdute în noapte

vremurilor, singurele cu care îl poți învinge pe nemuritoru' de serviciu.

Faimoșii Nine nu sunt alții decât divinitățile Cyrodiil-ului, iar Knights of the Nine erau o gildă de războinici care au luptat în trecut contra lui Umaril, dar au fost învinși.

Provocarea nu e prea elevată în această parte a jocului. Continuarea este clasică, același amestec de explorare și dungeons mai mult sau mai puțin inspirate, care amintesc de decorurile arhicunoscute și mai adaugă câteva engime simpatice sau variațiuni neașteptate.

Peregrinările tale se încheie într-o baie de sânge, căci controlezi vreo 12 NPC-uri în luptă, moment foarte simpatic al jocului. Un quest simpatic, pe care îl închei în 8-10 ore, dacă nu ești adeptul rush-ului, dar care nu cred să lase pe nimeni gură-cască. Déjà-vu.

În fine

Ce poate împinge un jucător să dea 90 lei pentru o serie de

Conținutul add-on-ului

Patch care actualizează versiunea 1.1 a lui *Oblivion* (este indispensabil pentru instalarea expansion-urilor);

Oblivion - Knights of the Nine.exe, principalul expansion, care constă într-un lung sub-quest;

Oblivion - Orrery.exe, adaugă un sub-quest;

Oblivion - Wizard's Tower.exe, adaugă un sub-quest;

Oblivion - Vile Lair.exe;

Oblivion - Horse Armor Pack.exe, primul și odiosul add-on pe plată, care adaugă posibilitatea de a utiliza o armură pentru cai;

Oblivion - Thieves Den.exe;

Oblivion - Mehrunes Razor.exe, adaugă "Mehrunes Sword";

Oblivion - Spell Tomes.exe, adaugă câteva tomuri de magie.

update-uri, când comunitatea **Oblivion** este una dintre cele mai active existente, producând literalmente tone de add-on-uri și mod-uri complet gratuite? Dacă excludem plăcerea de a avea o cutiuță originală cu expansion-ul oficial al jocului, răspunsul este foarte simplu: add-on-ul **Knights of the Nine** este cel mai bun conținut extra disponibil în clipa de față...

RAMBO CHIX

cipri@pcgames.ro

Punctaj THE ELDER SCROLLS IV

PRODUCĂTOR	Bethesda Softworks
PUBLISHER	Take 2 Interactive
OFERTANT	Best distribution
PREȚ	89,89 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ sunt prezente toate modulele	- quest-uri nu prea originale
+ plăcut	- nicio schimbare esențială

Grafică	90%
Sunet	82%
Gameplay	75%
Atmosferă	78%

81%

NECESAR

CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 1 GB

RECOMANDAT

CPU	- 3,4 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GOTHIC 3





Lineage II: Chronicle V

Oath of Blood

Mai multe milioane de jucători nu pot să se înșele! - afirmă mândri cei de la NCsoft și ne scaldă în tot mai multe MMORPG-uri, respectiv expansion-urile acestora. Din ultima categorie face parte și **Oath of Blood**, add-on-ul cel mai nou al unuia dintre cele mai populare MMORPG-uri din patria noastră deja unită cu Europa.

Marele atu al lui **Lineage II** îl reprezintă sistemul de clase. După ce atingi nivelul 20 poți să-ți încadrezi personajul într-o sumedenie de clase. La finalul jocului te așteaptă niște delicatose precum Bishop, Elemental Summoner, Phantom Ranger sau Bounty Hunter. Adevărata valoare a jocului apare spre final, în fazele de end-game, când poți deveni membrul unor clanuri și alianțe importante, participând la asediul fortărețelor sau la diferite

raiduri de dimensiuni epice. Chiar dacă pe hârtie totul arată bine, trebuie să spunem că jocul a primit destul de multe critici din cauza peisajelor sterpe și din cauza sistemului de PvP neglijat.

Oath of Blood încearcă să răspundă acestor critici aducând noi locații: trei zone noi pentru Rune și cinci pentru Schuttgart. Aceste plaiuri sunt destinate jucătorilor peste nivelul 50, doar jucătorii experimentați putând să beneficieze de bunătățile aduse de noile teritorii. Pentru a se mai depărta de categoria hack'n'slash online (altă critică), producătorii au aglomerat nenumărate quest-uri noi care incită cu reward-uri exotice. Nivelul maxim de experiență a fost extins până la 80, atingerea acestuia necesitând săptămâni îndelungate de joc.

PvP-ul slăbuț din **Lineage II** a fost unul dintre punctele unde

rivalii îi dădeau clasă jocului de la NCsoft. Producătorii încearcă să schimbe această situație cu **Oath of Blood**, modificând în special abilitățile jucătorilor. Începând cu Chapter V, fiecare clasă dispune de abilități unice, având slăbiciuni și puncte forte diferite. Aceste modificări fac necesară adoptarea de noi tactici pentru fiecare clasă în parte. De asemenea, a fost îmbunătățit și sistemul de clanuri: organizațiile pot atinge acum niveluri superioare, pot îngloba până la 140 de jucători și există și posibilitatea întemeierii de academii proprii.

Pe piața suprasaturată a MMO-urilor, **Lineage II** se bucură în continuare de un succes răsunător (dacă am fi răi am spune că din cauza existenței serverelor private). Noul expansion nu aduce nimic cu adevărat revoluționar, mai degrabă cizelează

lumea de joc pe baza observațiilor primite de la fani. Acest lucru este de apreciat și rămâne un model demn de urmat și pentru ceilalți producători de MMO-uri.

CIOBAN BARBARU*

jacint@pcgames.ro

Punctaj LINEAGE II: OATH OF...

PRODUCĂTOR	NCsoft
PUBLISHER	NCsoft
OFERTANT	TNT Games
PREȚ	88 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani



PRO & CONTRA

+ limita maximă crescută la 80	- engine învechit
+ PvP îmbunătățit	- conținut nou doar pentru personajele avansate

Grafică	72%
Sunet	78%
Gameplay	82%
Atmosferă	84%

79%

NECESAR	
CPU	- 800 MHz
Video	- 32 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
WORLD OF WARCRAFT; GUILD WARS

DINCOLO DE
AZEROTH...

LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

DEZLÂNTUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei



I A N U A R I E 2 0 0 7

12+
TM
www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90





Star Trek: **Legacy**

Noul joc **Star Trek** părea a fi un adevărat deliciu pentru trekies. Apărut cu ocazia celei de-a patruzecia aniversare

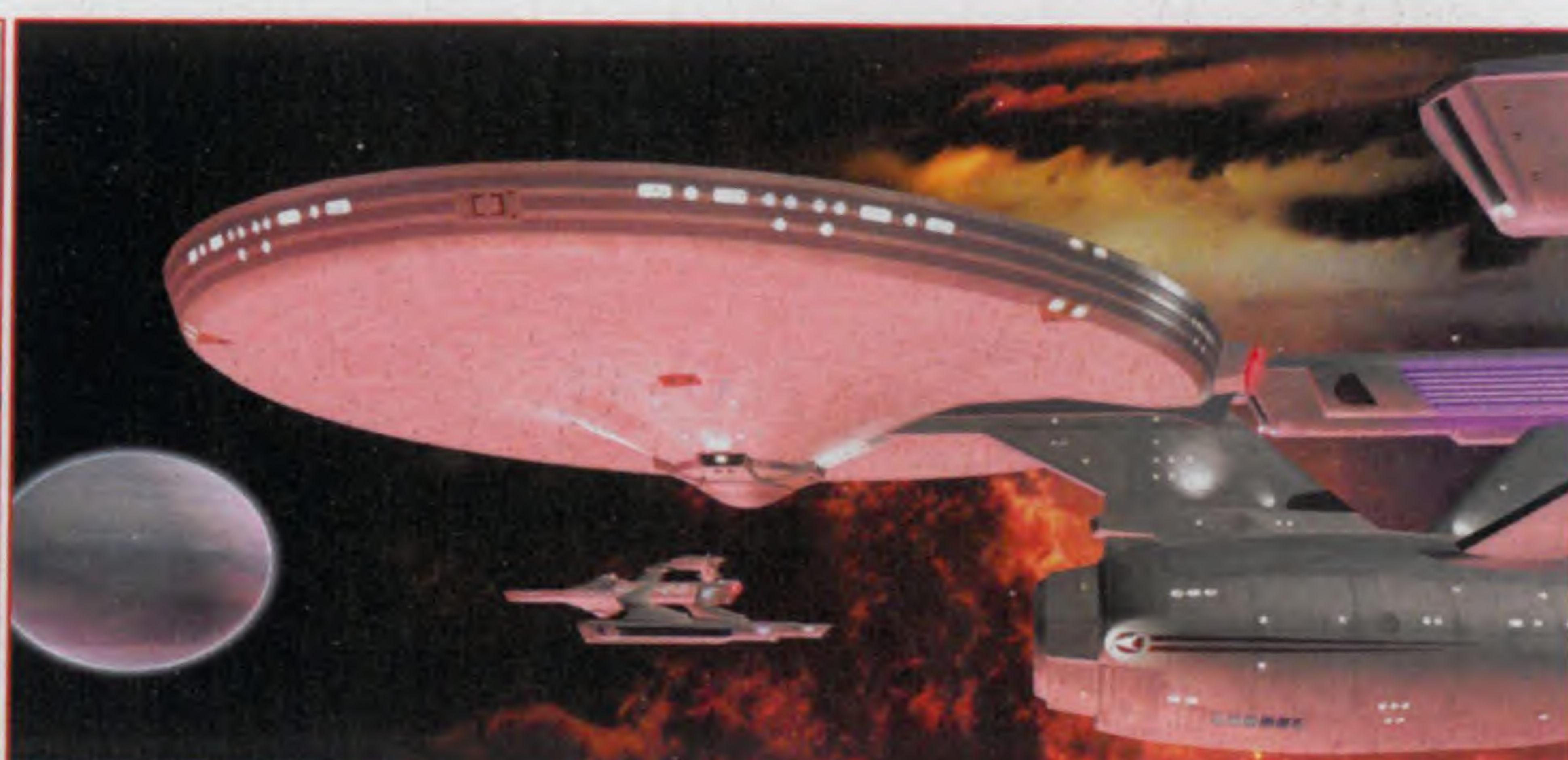
a francizei, jocul promitea lupte spațiale glorioase și apariția tuturor celor cinci căpitani legendari ai navei Enterprise.



Producătorii au încercat să creeze o poveste care să lege toate epocile seriei. Ca jucător vei porni cu Archer în NX-01, urmând apoi Kirk, Picard, Sisko și în cele din urmă Janeway. Legătura dintre cele cinci serii **Star Trek** chiar a ieșit bine, cei de la Mad Doc folosind ca element de legătură borgii. Mai precis o femeie de știință vulcaniană ce află de existența borgilor încă din zorii Federației și născocesc un plan să devină regina lor. Misiunea savantei noastre criminale este una ce se întinde pe mai multe secole, permițându-i astfel să se întâlnească cu toți căpitanii **Star Trek**. Îmbrăcând diferitele uniforme va trebui să pui capăt planurilor ei malefice, rescriind istoria **Star Trek**.

Cea mai frustrantă parte a jocului nu este însă lecția de istorie care parcă nu se mai termină, ci controlul. Pe lângă faptul că este foarte de greu însușit, jocul te aruncă în apă adâncă după o perioadă infimă de exercițiu. Problema constă în faptul că e foarte greu să manevrezi nava în spațiul 3D, dar e foarte ușor să-ți pierzi orientarea încercând să deslușești țintele din depărtare. Adesea te simți de parcă ai încerca să dirijezi un buștean în spațiu și nu o navă ultra-modernă. Când vine vorba de țintire, dacă nava adversă se află deasupra sau dedesubt, poți să-ți rezervi pat la cel mai apropiat sanatoriu.

Dacă ești destul de masochist ca să vrei să parcurgi **Legacy**, vei



da de o campanie cu puține momente palpitate și cu multe prăpăstii enervante. Design-ul de nivel dă dovadă de lipsa oricărei experiențe (ori de neglijență totală). În primul rând, nu există opțiune de salvare în timpul misiunilor, ceea ce înseamnă că ratarea unui singur obiectiv duce la reînceperea misiunii. De multe ori obiectivele îți sunt prezentate mai puțin decât sumar, misiunile putând dura ore în șir.

Dacă asta n-ar fi deja destul, jocul suferă de niște bug-uri care pur și simplu omoară orice plăcere care ar mai fi rămas. De exem-

plu, jocul are tendința să se blocheze când accesezi meniul de opțiuni. Chiar și după instalarea patch-urilor, **Legacy** se poate numi doar cu foarte mare indulgență jucabil. Multiplayer-ul este de asemenea o catastrofă, logarea la serverele de joc fiind o bătălie epică ce adesea se termină cu blocarea jocului.

Singurul lucru care mai salvează **Legacy** este grafica detaliată și felul în care au fost modelate navele din filme. Bătăliile sunt spectaculoase, chiar dacă în anumite situații ai impresia că designerii și-ar fi pierdut cheful de

muncă (sau de viață). Fizica jocului este total deplasată de realitate: de exemplu, coliziunea cu diferite planete lasă doar o mică zgârietură pe lustrul navelor.

În concluzie, putem spune că **Legacy** ar fi fost un joc bun, dacă producătorii ar fi avut timp să-l termine. În forma actuală pare a fi departe de starea finală și chiar dacă oferă câteva momente plăcute, în procent de 90% este doar o sursă de frustrare.

CIOBAN BARBARU
jacint@pcgames.ro

Punctaj STAR TREK: LEGACY

PRODUCĂTOR	Mad Doc
PUBLISHER	Ubi Soft
OFERTANT	Best distribution
PREȚ	120 lei
VÂRSTĂ	peste 12 ani



PRO & CONTRA

+ prezența celor 5 căpitani	- control imposibil
+ multe puncte culminante	- colonie ambulantă de bug-uri

Grafică	72%
Sunet	74%
Gameplay	51%
Atmosferă	59%
Multiplayer	50%

61%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2,66 GHz	CPU - 3,8 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
STARLANCER; X3: REUNION

Cel mai tare SMS CHAT! IN DIRECT!

GMMika

"Buna, iubire. Sunt o dulceata de fata, fara inhibiti, plina de viata si pasionala. Imi plac excursiile, plimbarile in aer liber, baietii atletici si sportul. Sunt foarte 'nebnatica' si as vrea sa fii si tu la fel! Daca vrei sa ne cunoastem astept mesajul tau, sau suna-ma la 1590!"

GMDiana si GMMonica

"Hey, baieti! V-ati plictisit? Suntem doua fete deloc cuminti si va asteptam sa ne cunoastem cat se poate de bine. Va promitem ca nu va vom lasa sa va plictisiti nici macar o clipa! Dar pentru asta trebuie sa faceti voi primul pas! Ne gasiti oricand prin SMS la 1590, sau daca vreti sa ne auzim sunati la 1590. Pupici si va asteptam!"

GMSerena

"O fata misterioasa asteapta baieti dezinhbati, plini de imaginatie si dornici de aventura. Daca esti asa cauta-ma si lasa-te prins de mrejele misterului si ale aventurii. Nu sunt prea rabdatoare, asa ca grabiti-va! Astept un SMS din partea voastra la 1590. ACUM!"

GMLiana

"Vrei sa ne cunoastem? Eu te astept! Sunt blonda, sunt plina de viata si imi plac provocarile. Pericolul il am in sange si nu ma dau inlaturi de la nimic. Vreau barbati cu spirit de aventura si plini de viata! Cauta-ma prin SMS la 1590 si lasa-te dus de val!"

GMOana

"Te-ai gandit vreodata ca viata e prea scurta ca sa ratam orice ocazie de-a cunoaste oameni noi si interesanti? Eu m-am gandit si de aceea vreau sa te cunosc cat mai repede. Prea multe despre mine nu-ti spun, decat ca sunt jucausa. Daca vrei sa afli mai multe scrie-mi prin SMS la 1590!"

GMMirela

"Daca vrei sa cunosti o fata care stie ce inseamna sa traiesti cu adevarat si stie sa faca un barbat sa simta ca traieste, cauta-ma! Ce pot sa-ti spun despre mine este ca sunt putin timida la inceput, sunt romantica si misterioasa, dar te voi lasa sa ma descoperi putin cate putin. Trimite-mi un SMS la 1590. Te sarut dulce si te astept cat mai curand :-)"

LIVE

NON
STOP

Live SMS Chat! Cele mai dragute fete asteapta sa discute cu tine!

Trimite numele fetei cu care doresti sa discuti despre orice vrei tu, prin SMS la 1590 (ex: GMMika), sau *sună la 1590 si ea iti



Razer Tarantula

După ce și-a clădit o reputație solidă cu ajutorul gamei de mouse-uri botezate după diferiți șerpi veninoși, Razer a decis să facă un nou tur în rândul prădătorilor. Dintre noile bestii luate în colimator, tastatura Tarantula s-a strecurat prima pe bancul de probe.

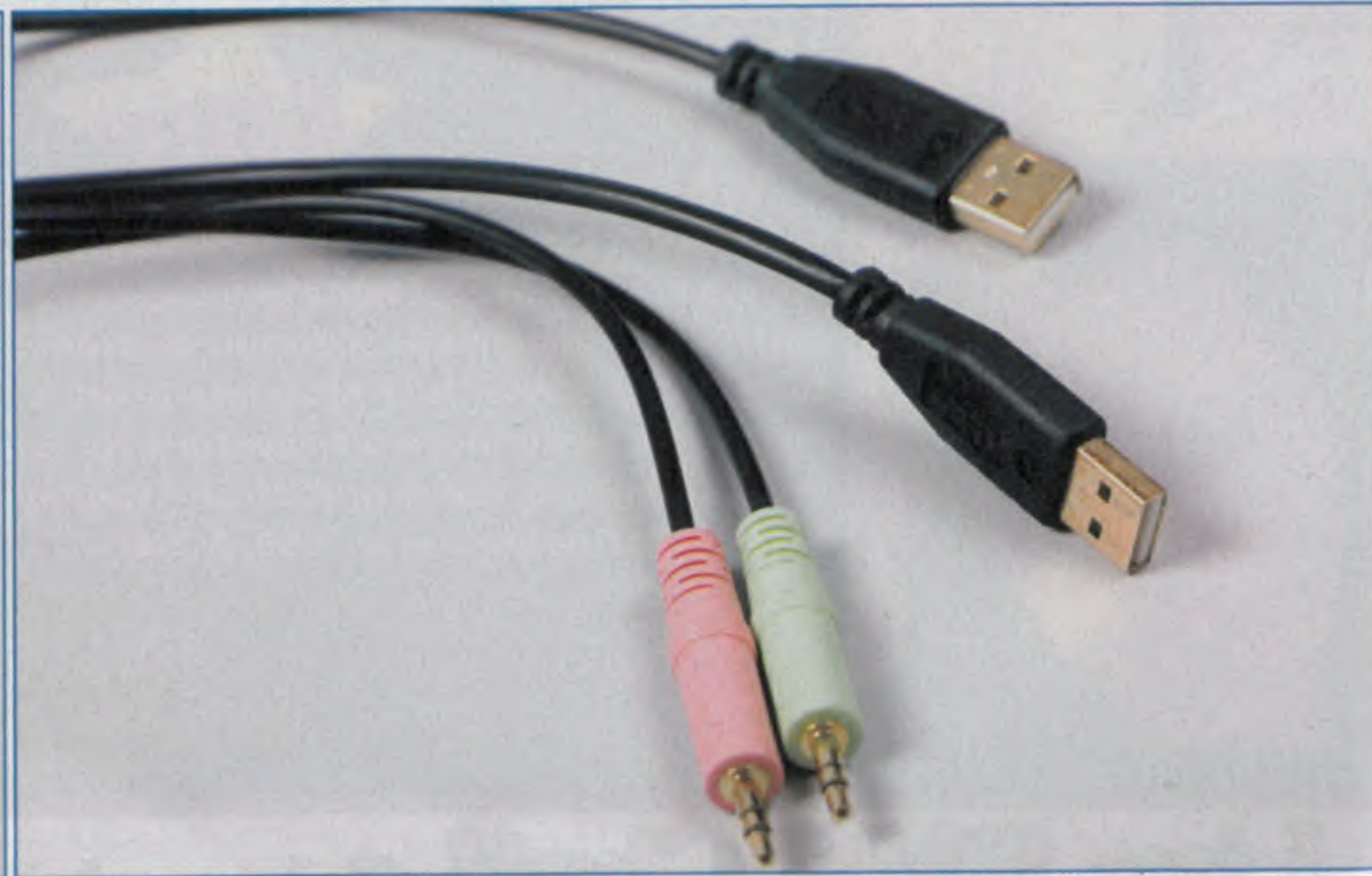
La fel ca restul produselor, și noul periferic, botezat după cel mai renumit păianjen al lumii, se adresează în special pasionaților de jocuri. Producătorul se poate lăuda cu multe inovații, dar primul lucru care sare în ochi este design-ul: suprafața lucioasă neagră, butoanele stilate și emblema care pâl-

păie discret și te fac să te simți cu adevărat în epoca next-gen. Design-ul general este curat și simplu, Tarantula purtând amprenta eleganței clasice. Producătorul nu s-a gândit însă doar la aspect, ci și la confort: wristpad-ul realizat din cauciuc oferă palmei un sprijin de nădejde chiar și în cele mai aprinse lupte. Tastatura

dă o impresie masivă, de periferic bine construit și datorită arhitecturii sale (are aproape un kilogram). Nu e de mirare că Tarantula și-a adjudecat mai multe premii, amintite de producător pe ambalajul produsului. Există însă și minusuri: faptul că tastatura ocupă destul de mult spațiu, nu ar fi o mare problemă, dar supra-

fața de plastic lucioasă este cât se poate de sensibilă. Trebuie să fii atent deoarece zgârieturile și particulele de praf sau murdăria se văd imediat.

Partea QWERTY și partea numerică a tastaturii nu oferă nicio surpriză, toate tastele fiind la locul lor. Grupajul butoanelor deasupra tastelor direcționale a





fost însă modificat: tasta Delete a fost alungită, Insert mutându-se deasupra grupajului numeric. Această schimbare poate reprezenta un mic deranj față de layout-ul obișnuit, dar acomodarea se face destul de repede. Razer a optat pentru amplasarea butoanelor ce permit accesul la funcțiile suplimentare pe părțile laterale ale tastaturii. În afară de tastele multimedia, găsim și două rânduri a câte cinci taste liber programabile. Pentru aceste 10 taste primim două seturi de butoane, unul standard și unul special destinat jucătorilor. Cel de-al doilea set se prezintă într-o culoare albastră și poartă diferite simboluri preluate din jocuri (cuțit, pistol, mitralieră etc.). Cu ajutorul instrumentului inclus poți schimba seturile de butoane cu ușurință.

Pe margini au fost amplasate tastele multimedia, astfel aspectul general este mult mai elegant decât în cazurile în care aceste taste sunt aglomerate în partea superioară a tastaturii. Tarantula prezintă pe partea superioară un port neobișnuit numit Battle-dock. Acest port permite atașarea a două accesorii: Razer Battlelight și Battleeye. Primul este un neon menit să ilumineze tastatura pe timp de noapte, iar al doilea este un webcam. Aceste accesorii se comercializează separat. Tastatura mai încorporează două porturi USB 1.1 și două jack-uri. Prezența acestor porturi suplimentare explică și faptul că la capătul firului care leagă tastatura de PC găsim două mufe audio

și două mufe USB. Această soluție oricât de practică ar părea, îngreunează puțin viața utilizatorului: bootloader-ul recunoaște mai întâi tastatura ca USB hub și apoi ca USB keyboard. Acest lucru complică existența când vine vorba de instalare de Windows sau alegerea dintre mai multe sisteme de operare instalate, făcând necesară existența unei alte tastaturi.

Razer a dorit să ofere mână liberă utilizatorilor, astfel prin intermediul driver-ului se pot modifica liber funcțiile fiecărei taste. Aceste setări pot fi apoi salvate, activate sau modificate din câteva mișcări. Pentru a nu fi legată de driver sau de PC, Tarantula are încorporați 32 KB de memorie care permit salvarea a nouă profiluri (din 999) de configurații direct în tastatură. Această opțiune este destinată în special jucătorilor profesioniști care participă la concursuri cu tastatura și mouse-ul propriu. Folosind synapse-ul încorporat, nu mai e nevoie de instalarea de drivere, perifericele Razer stocând layout-urile de taste și butoane pentru jocurile sau aplicațiile dorite.

Producătorul s-a lăudat foarte mult cu timpul de răspuns al tastaturii. După teste putem spune că nu au fost vorbe în vânt. Spațiul pe care-l parcurg tastele când sunt apăsată este mai mic decât la orice tastatură văzută până acum, fără ca Tarantula să pară o tastatură de laptop. Tastele sunt confortabile și dau o senzație plăcută în timpul folosirii. O altă



deosebire față de alte tastaturi este că fiecare rând de taste este așezat la același nivel (față de obiceiul standard de a amplasa tastele în scări). Această schimbare contribuie la sentimentul de confort oferit de tastatură. În plus este deosebit de util și sistemul anti-ghosting care permite acționarea a 10 taste simultan fără nici o problemă sau delay.

Chiar dacă are anumite minusuri, Tarantula este una dintre cele mai bune tastaturi pe care le-am văzut în ultima vreme. Este

un concurent periculos la adresa lui Logitech G15. Chiar dacă la capitolul dotări G15 poate stă mai bine, la capitolul design Tarantula este campion incontestabil.

JACINT ERDEI

jacint@pcgames.ro

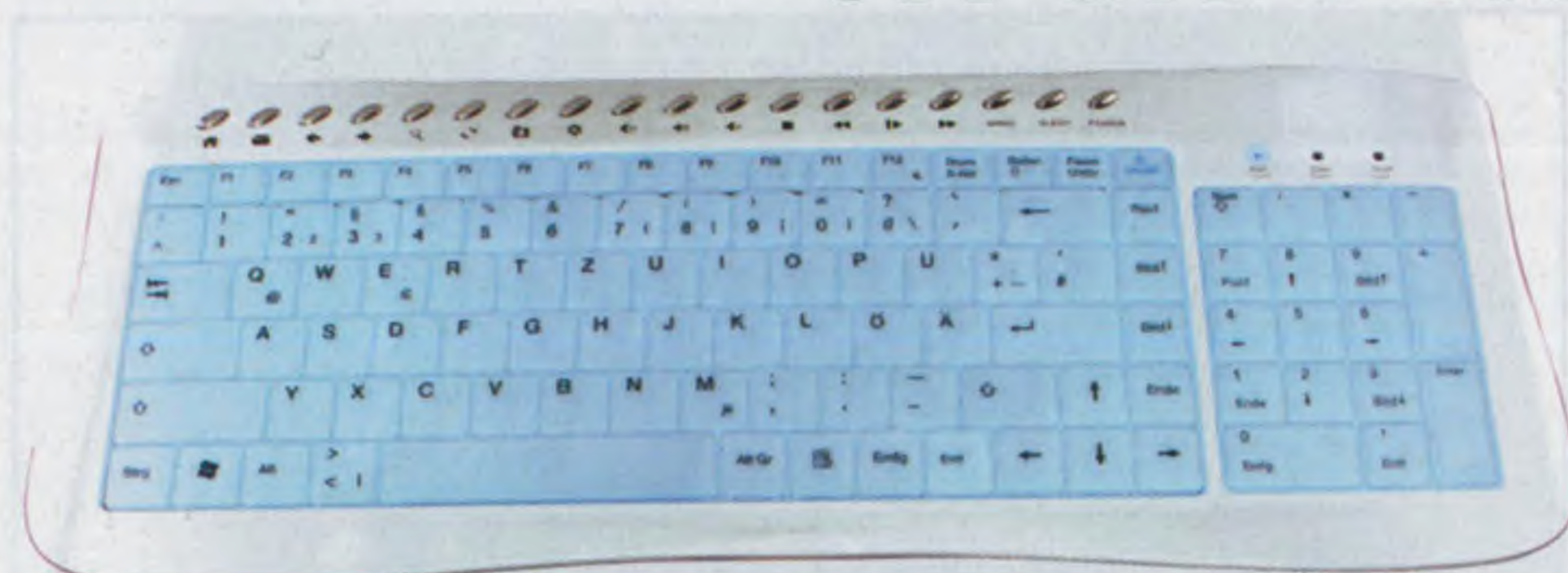
Punctaj
RAZER TARANTULA

87%

PRODUCĂTOR Razer
DISTRIBUTOR SC Dream IT SRL
PREȚ cca. 425 Lei



Illuminated Metal Keyboard



Încetul cu încetul și în lumea IT design-ul componentelor a devenit cel puțin la fel de important precum este utilitatea acestora. Ajunge să ne uităm la varietatea de carcase și de periferice care se aliniază pe rafturile magazinelor. Pe lângă mouse-urile de toate formele și culorile, devin din ce în ce mai populare camerele web camufla-te în postura de animale de pluș inocente, stick-urile care urmează actualul curent de modă sau tastaturile iluminate. Un reprezentant remarcabil al ultimei categorii este tastatura Illuminated Metal Keyboard. Aceasta se distinge de o tastatură obișnuită nu doar prin lumina albastră care se revarsă de sub taste, ci și prin cadrul de metal.

Design-ul tastaturii este unul care sare imediat în ochi: tastele albe iluminate de ledurile albastre se potrivesc armonios cu cadrul de aluminiu. Încă de la o primă inspecție ne dăm seama însă că nu avem de-a face cu o tastatură pentru gameri - Speedlink a pus în prim plan aspectul fizic și nu funcționalitatea. Pe lângă faptul că are un design compact, tastatura se face remarcată și prin greutatea sa redusă. Producătorii au obținut acest lucru pe de o parte prin folosirea unor materiale ușoare, pe de altă parte prin aglomerarea tastelor. Efectul secundar este îngreunarea folosirii tastaturii. Unele taste nu sunt nici pe departe la locul lor obișnuit, astfel fiind nevoie de o perioadă mai lungă de acomodare pentru a

manevra confortabil tastatura. Privind partea pozitivă a lucrurilor, tastatura măcar nu ocupă prea mult spațiu pe masă.

Tastele sunt asemănătoare cu cele pe care le întâlnim și la laptop-uri, materialul folosit la confecționarea lor fiind plăcut la atingere. Este clar că tastatura a fost proiectată pentru a putea fi folosită pe timp de noapte. În afară de iluminare, cea mai bună dovadă este faptul că acționarea tastelor produce un nivel de zgomot redus. Vestea bună este însă că producătorii s-au gândit și la acele momente când iluminarea devine incomodă. Astfel, pe lângă numeroase butoane multimedia au inclus și o tastă cu ajutorul căreia se pot dezactiva ledurile. Tastele multimedia au primit o formă diferită și au fost vopsite în argintiu. Driver-ul inclus în

pachet nu permite din păcate o prea bună configurare a funcțiilor îndeplinite de taste.

Illuminated Metal Keyboard se adresează în special internauților care-și petrec nopțile albe navigând prin cotloanele Internetului. Chiar dacă nu este cea mai potrivită când vine vorba de jocuri, design-ul elegant și greutatea redusă o deosebesc de celelalte tastaturi care se află pe rafturile magazinelor.

JACINT ERDEI

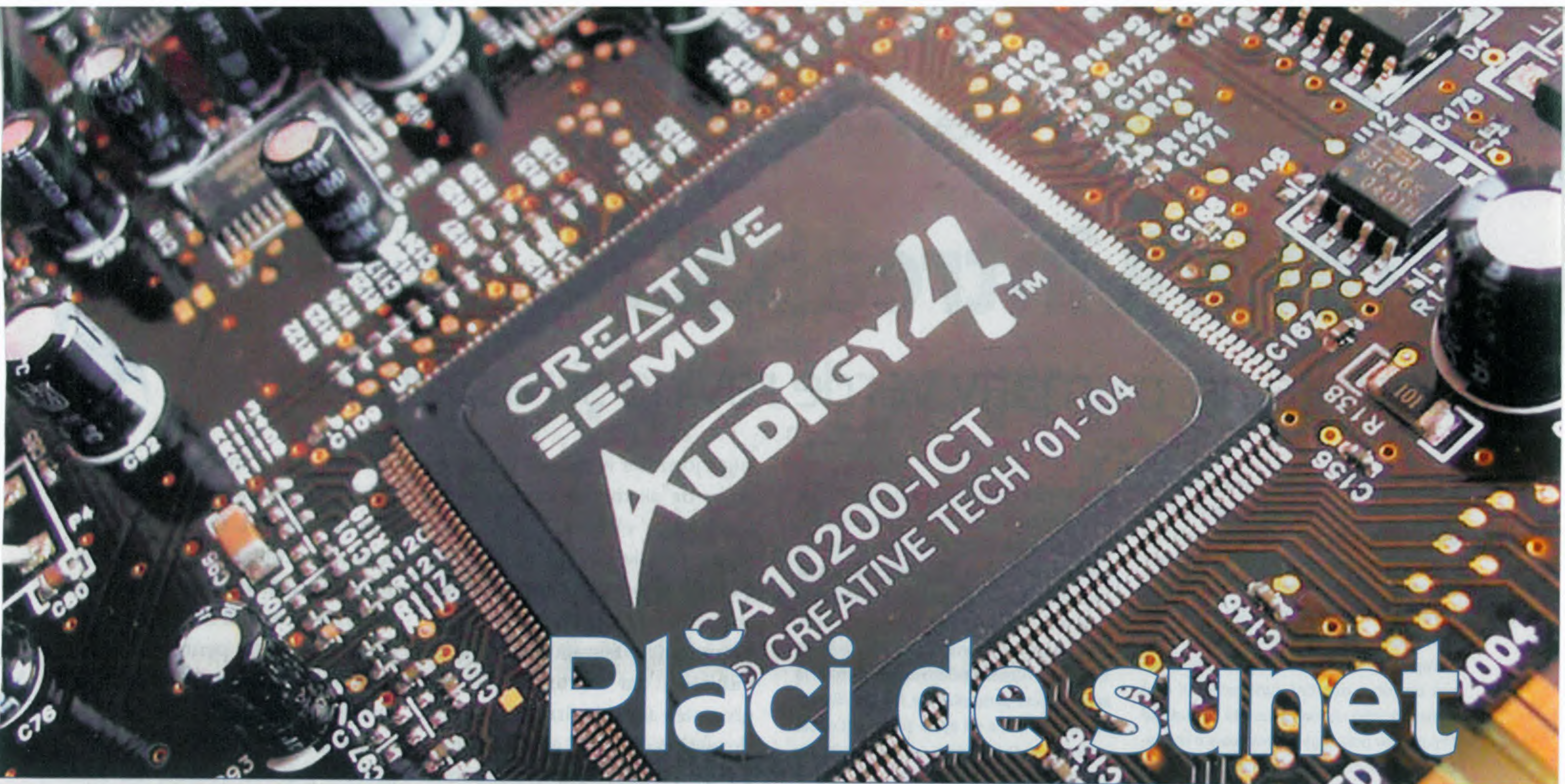
jacint@pcgames.ro

Punctaj
IMK

82%

PRODUCĂTOR
DISTRIBUTOR
PREȚ

Speedlink
SC Dream IT SRL
155 Lei



Plăci de sunet

Piața plăcilor de sunet nu se prea poate mândri cu evoluții la fel de spectaculoase, precum celelalte componente hardware. **Totuși, am avut parte și anul trecut de câteva noutăți...**

Cândva și undeva, în 2005, am spus că nu au existat schimbări majore pe piața plăcilor video. Această afirmație rămâne valabilă și pentru anul 2006. Cel mai mare producător de plăci de sunet, Creative, nu a anunțat nimic cu adevărat nou, X-Fi rămânând Mesia maniacilor de sunet. Pentru cei cu portmoneul generos cea mai viabilă opțiune rămâne vârful gamei high-end, așa numitul Fatal1ty FPS. Pentru cei care nu vor să renunțe la calitate, dar vor să facă și niscaiva economii, o alegere demnă de luat în considerare poate fi ediția ExtremeGamer, care nu dispune de cutie externă și de memorie. Cei care se așteptau (sau se mai așteaptă) să se întâlnească cu plăci de sunet PCI-Express au fost

profund dezamăgiți. Gama high-end X-Fi folosește în continuare bătrânul slot PCI 2.1 (lucrurile nu par să se schimbe din acest punct de vedere nici anul acesta). Pentru cei care nu sunt lihniti după ultimele standarde (cum ar fi EAX 5.0) și se mulțumesc cu o calitate ridicată a sunetului (și nu extrem de ridicată) le este destinată seria Audigy 4. Cu puțin efort și după ceva căutare se pot găsi plăci Audigy 4 care oferă o calitate remarcabilă a sunetului, prețurile fiind în jur de 150 lei.

Lipsa de noutăți nu afectează doar piața plăcilor de sunet stand alone, ci și plăcile de sunet integrate pe placa de bază. Deoarece calitatea cipurilor audio integrate pe plăcile de bază moderne, au o calitate acceptabilă, majoritatea

cumpărătorilor, nici nu se gândește la achiziționarea unei plăci de sunet separat. Pe această piață cea mai răspândită marcă rămâne Realtek, urmată la ceva distanță de Analog Devices, respectiv VIA. Chiar dacă și Creative oferă soluții ce se pot integra pe placa de bază, pe această piață nu au avut câștig de cauză. Cele mai multe plăci de bază cu cipuri audio Creative sunt oferite de MSI și Gigabyte.

Modelul de top al Realtek rămâne ALC882D, care suportă 7.1 canale și teoretic are și suport EAX 2.0. În realitate însă suportul acestui standard nu este tocmai reușit (mai bine zis e plin de bug-uri) și nu funcționează așa cum ar trebui. În ultima vreme însă, din ce în ce mai mulți producători,

printre care și Asus, au preferat cipul AD1988B de la Analog Devices. Parametrii acestui cip sunt asemănători cu cel de la Realtek, doar că Analog Devices a realizat mai bine suportul EAX 2.0.

În concluzie, pentru entry level rămân valabile plăcile de sunet integrate pe placa de bază care nu oferă nici un extra și au o calitate medie a sunetului. Pentru segmentul de mijloc se recomandă Creative Audigy 4 care, deși nu suportă formatul EAX 5.0, se remarcă prin calitatea sunetului și prețul atractiv. Celor care caută soluții profesionale și au și un buget pe măsură, li se recomandă gama X-Fi de la Creative, în special Fatal1ty FPS.

JACINT ERDEI

jacint@pcgames.ro



Cititorii întreabă...

... șuviță aproximativ verde revine și răspunde!

Dragi cititori, cu ocazia reîntâlnirii în prima ediție din noul an, aș dori să vă transmit aspectele și respectele întregii redacții. După un festum hiberna liniștit (cel puțin pentru redacție), intimitatea și tihna ne-au fost invadate de realitatea răcoroasă a iernii, respectiv de Uniunea Europeană. Nici poșta redacției nu a scăpat de febra aderării: luna aceasta mai toate plicurile au fost decorate cu steagul Uniunii, iar poștașul flutura voios o miniatură a aceluiasi steag internațional recunoscut. Gamerii sunt însă afectați mai

degrabă de melancolia ce s-a instalat pe piața jocurilor, și nu de efectele secundare ale aderării. Neapărând nici un joc mai important în ultima perioadă, jucătorii au avut momente introspecție, meditănd la tablourile cosmogonice din *Halo*, la adevărurile eterne anunțate de Duke Nukem, la condiția umană înfățișată de *Sims* și la sensul vieții prezentat de *Barbie: Secret Agent*. Pentru a vă ajuta să treceți peste această perioadă grea, vă oferim așadar consiliere psihogameristică.

talgia jocurilor vechi care nu beneficiau de asemenea campanii de marketing elaborate (nici nu aveau nevoie de așa ceva). Dar gaming-ul s-a schimbat mult de atunci. Peste tot spunem că ocupația noastră preferată a devenit o industrie, dar foarte rar simțim greutatea acestei afirmații. Ritmul de viață accelerat al epocii moderne se simte și în jocuri: nu mai contează să termini un joc, să te simți bine, să te distrezi. Nu mai e important ca acel joc să fie bine făcut sau măcar finisat. Și opinia presei de specialitate contează din

unui joc nu se mai exprimă prin satisfacția cumpărătorului, ci prin cifra de vânzări. Odată cu acest fenomen, calitatea jocurilor s-a diluat și a apărut o nouă categorie de jucători care nu respectă nimic, singura valoare pentru ei fiind rezezițiunea cu care pun frâul torrentului pe un joc. Din păcate odată cu dispariția respectului pentru jocurile actuale, au fost marginalizați și vechii clasici, fără să li se permită măcar să devină monștri sacri. Și astfel, în loc de idei originale, primim aceleași lucruri reciclate în diferite episoade prezentate ca inovatoare.

Dar să nu ne lăsăm cuprinși de nostalgie sau melancolie, mai bine să privim jumătatea plină a paharului. Și dacă acest pahar conține alcool, atunci ajungem și la cea de-a doua întrebare a ta. Să începem cu fratele Paul, al cărui joc preferat este raidul diferitelor baruri și cluburi. În urma lui rămân intacte doar sticlele goale și sucurile, care dăunează grav sănătății. În rest, de ceva timp este fascinat de *World of Warcraft* și mai ales de anime. Fratele Mircea se pregătește intens de schimbarea carierei, fiind convins că îi poate lua locul lui nea Gigi. În afară, de managerele de fotbal, subjugă comunitatea online în diferite

Salut, redacție PC Games 4 Fun! Eu sunt din loc. Orășoara, jud. Timiș și m-am gândit să vă scriu în privința următoarelor probleme ce-mi apăsă gândurile în ultimul timp. Cred că voi începe prin a vă întreba dacă mai trebuie să fim atât de încântați la fiecare anunț "oficial" de lansare a unui joc, să o luăm razna la fiecare screenshot /wallpaper/trailer sau, mai nou, la orice interviu din partea creatorilor unui joc, fără să ne gândim la cât de bun va fi jocul respectiv și cât de bine ne va face el să ne simțim în cele 5-6 ore de pac-pac, în cazul FPS-urilor, sau a unui RPG mai "serios" (excepție *Oblivion*) care să dureze cca. 50 ore. Când tot tam-tamul a luat sfârșit, ne simțim ca și cum așteptarea asta n-a meritat deloc, de parcă tot talentul producătorilor a rămas în acele screenshot-uri/trailere, iar noi, jucătorii, fiind uitați și primind un produs care numai ceea ce am vrut noi nu este. Sunt cam dese cazurile astea, nu credeți? Sau mă înșel? Ei bine, în cazul meu, așa am pățit de fiecare dată. Nu știu motivul: să fie așteptările prea mari (în raportul cu timpul de lansare) sau doar imaginația asta bogată îmi joacă feste? Sincer, sper să pot scăpa de "sindromul" ăsta odată și să mă pot bucura din nou de un joc adevărat (excepție *Oblivion*). Totuși, unde vreau să ajung? La faptul de a trata fiecare joc ca pe ceva "too common" și să revenim cu picioarele pe Pământ, fiind trași înapoi de realitatea de zi cu zi: era jocurilor "nemachiata" de PR, de hype-

ul care nu se mai termină, de ambalajul atrăgător ochiului ce a dispărut, iar noi am devenit niște simple marionete care nu se mai saturează de inevitabilul



banal: clișeele ridicate la rang de artă de către producători, fiind mascate de niște declarații pe care nu le mai crede nimeni. Am sau nu dreptate? Oricum, nu contează, căci e părerea mea și nu cred că mi-o voi schimba vreodată. Iar a doua chestie: să-mi spună fiecare redactor care crede el că este cel mai bun joc pe care l-a jucat vreodată (un singur răspuns).

Cu respect,
Emanuel

Salutare, Emanuel! Citind scrisoarea ta mi-am adus aminte de Deep Thought din Ghidul auto-stopistului galactic. Problemele care te apăsă sunt grele, dar justificate. De câțiva ani și pe noi, ne apucă din ce în ce mai mult nos-

ce în ce mai puțin (din păcate). Mașinăria de marketing îi face pe toți să se creadă adevărați gameri, pentru a le putea băga pe gât cât mai multe jocuri. Astăzi calitatea



PCGames

LUCASARTS



Răspunde corect la întrebarea „Cine este personajul din imagine?” și câștigă unul dintre cele opt prepaid carduri oferite de Sony Online Entertainment!

Răspuns: **PCGames****best**
distribution

Răspunde corect la întrebarea
“Cine este producătorul jocului”
și poți câștiga un joc original The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-king

Răspuns: 

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu CD

☐ 3 luni – 30 RON☐ 6 luni – 57 RON☐ 12 luni – 107 RON

ABONAMENT PC Games cu DVD

☐ 3 luni – 32 RON☐ 6 luni – 62 RON☐ 12 luni – 116 RON

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun,
str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de l-am achitat cu mandat nr.
pe adresa: Media Contact, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Semnătura



Criză la locurile de parcare

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Kobra - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Kobra, pentru imaginea haioasă îți vom acorda numărul pe februarie 2007 al revistei noastre!

DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 10 februarie 2007

CHESTIONAR PC Games ianuarie/2007

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți frecvent?

1.
2.
3.

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games?

1.
2.
3.

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1.
2.
3.

21. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

22. Pasiunea mea este

23. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____

Jud. _____

Str. _____

Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____ / _____ / _____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună

Studii _____

jocuri de strategie precum **Travian**. Fratele Ciprian s-a pus bine cu zeul războiului după ce a șmanglit **Blades of Chaos**. Pentru moment este plecat în căutarea lui Kratos, neavând răbdare până la apariția lui **God of War II**. Eu rămân la RPG-urile clasice și, chiar dacă sunt văzut destul de des în lumea lui **WoW**, jocul meu de suflet rămâne **Baldur's Gate**. Sperăm că frustrările ți s-au mai atenuat puțin, iar pentru a scăpa de nostalgie recomand instalarea unor jocuri mai vechi, dar bune.

Stimată redacție,

Multă sănătate și La Mulți Ani! Vă urez la cât mai multe apariții. Aș avea două propuneri.

Să prezentați un joc retro și să ne arătați cum se face un joc, ce programe se folosesc, care e rolul fiecărui membru din echipa de proiectat jocuri.

Am să vă aduc în atenție o idee mai veche: cea a unui roman telematic interactiv. În ce constă el: ca și romanul combinatoriu, cel telematic este construit ca un arbore, fiecare alegere conducând la o ramură diferită. Anumite ramuri, în loc să se dividă la nesfârșit, se vor întâlni cu altele, formând o "bucă" în însăși structura poveștii. În afara diferitelor variante ce pot fi alese de cititor, pe monitor apar anumite cuvinte cheie; programul permite abaterea, pentru moment, de la firul poveștii și afișarea unei note explicative pentru cuvântul respectiv.

Romanul telematic poate fi citit și vizualizat, el având și imagini, de mai multe ori, fără ca povestea să se repete.

Prima încercare a fost "scrisă" pe o memorie în anul 1984 în Franța și a fost prezentată în paginile revistei "Science et vie" în nr.799/1984. E ceva, nu, băieți?

Vă salut cu respect,
Marian

Te salutăm și noi, Mariane, și da, suntem de acord cu tine, a fost ceva. De atunci însă tehnologia s-a dezvoltat de mult, și marile companii și-au întors atenția către ebook-uri. Nu vorbesc aici de pdf-uri, ci de cărțile de "plastic" care în loc de pagini au un ecran ce vizualizează conținutul video (imagini și texte). Dacă mai adăugăm și un speaker putem vorbi de conținut multimedia. Primele prototipuri



au fost realizate cu ceva timp în urmă, producătorii căutând acum modalități de a produce astfel de ebooks accesibile unei categorii cât mai largi de cumpărători.

Oricum ideea acestui roman s-a reflectat și în primele jocuri de aventură și RPG-uri. Acestea erau de fapt lungi romane, care în

momentele cheie se opreau și te lăsau pe tine să iei deciziile cruciale. De mult apuse sunt însă acele vremuri când citeam cu nesăț caracterele ASCII de pe monitor și eram fericiți că jucăm un RPG sau un adventure. Prin anii '90 nordicii au mai făcut încercări asemănătoare, realizând filme interactive. Acestea semănau cu filmele de la cinema, doar că punctele culminante ale firului epic se opreau pentru a lăsa spectatorul să aleagă pe ce făgaș dorește să continue povestea. Aceste filme interactive nu au avut un succes prea mare din multiple motive. Japonezii au avut un succes mult mai răsunător în acest domeniu. Ei au conceput "romane" interactive cu grafică anime în care tot ce trebuia să faci era să urmărești povestea ce se

desfășura pe ecran și din când în când să porți o conversație ori să iei o decizie privind pasul următor. Aceste programe au adesea un conținut erotic (mai mult sau mai puțin mascat) și rareori ajung în mica noastră patrie. Îți mulțumim însă de sugestie și te așteptăm să ne mai scrii și despre alte idei. Articole despre jocuri retro am avut cu duimul. Acestea au fost prezentate în cadrul rubricii Remember. Jucătorii de azi însă nu prea mai au timp de nostalgii (mai puțin în aceste luni de iarnă, în care nu prea mișcă pixelii din fantezia designerilor). Apariția consolelor Next Gen și a jocurilor noi pentru PC nu prea lasă timp de retrospecții. Cât despre dezvoltarea de jocuri, pot spune că am avut articole și am prezentat ce înseamnă dezvoltarea unui joc în edițiile mai vechi. Pentru mai mult de atât fie se plătesc bani mulți la școlile care te inițiază în domeniul dezvoltării jocului, fie trebuie să te alături unei echipe de dezvoltatori și să "furi" secretele meseriei.

Acestea fiind spuse, închei aici această ediție a poștei redacției. Se pare că luna aceasta frigul v-a cam luat pofta de la a ne trimite scrisori mai lungi sau mai consistente. După ce se termină perioada de hibernare vă așteptăm cu noi întrebări și sugestii.

Fie ca noul an să ne aducă cât mai multe jocuri bune!



Diavolul din adâncuri

(dar nu mai jos de intestine)

monium.

- Ce e aia?

Văzându-i privirea holbată și neîncrezătoare, bărbatii îl luară pe Arystonos din cadavrul viermelui și-l șterseră puțin de mazăga persistentă, apoi îi explicară că erau un grup de războinici plecați să înfrunte răul cvasi-absolut: Mephisto, frate cu Diablo și Baal, un demon ce mai nou își stabilise terorizanta reședință la doar câteva canioane mai departe de fortăreața Pandemonium.

- Și eu sunt războinic, înainte să mă trezesc aici, ne luptam cu... nu contează, și-așa nu m-ați crede, comentă Arystonos mai mult pentru el.

- Poate vrei să vii cu noi? Avem nevoie de oameni.

- Ai înnebunit, paladine? Nu-l putem lua, nici nu-l cunoaștem!

- Dacă aveți nevoie de ajutor, mă pot alătura vouă. Nici eu nu vă cunosc, dar cauza voastră pare justă. Ce spuneți?

Bărbatii începură să mormăie între ei.

- Hai să-l luăm, poate va ști el să se descurce cu ciudata aia care a apărut și a plecat din fortăreață. Mi se pare că era genul lui.

- Asta dacă mai e în viață după atâtea zile...

- Ce ciudată?

- A, nimic important, nu ne lua în seamă!

Astfel, grupul porni la drum, peste 7 stepe disperate, 7 râuri înfocate și 7 frați damnați ce-și căutau soți întru moarte. Asta până îl întâlniră pe armurierul Hephasto pe ținutul 6/49, ce-și

găsise deja pe cine să pețască, atâta doar că o amenința cu dita-mai ciocanul și aruncase deja câteva nicovale după ea.

- Ajutați-mă! strigă femeia înnebunită la vederea războinicilor care săriră cu săgeți și alte obiecte aerodinamice pe el, căci armurierul avea o aură de diametru considerabil... Sau să fi fost de vină fumul ca de forjă ce-i ieșea pe urechi de supărare?

Oricum, de îndată ce Hephasto căzu, Arystonos se grăbi înspre femeia care le ceruse ajutorul, deoarece îi remarcase deja cu înfrigurare veșmintele semănând leit cu cele grecești. Astfel putu observa că și ea îl privea cu aceeași mirare și speranță.

- Salutare, cetățean al Atenei, spuse ea, luându-i mâinile într-ale ei. Numele meu este Vivianna și vin din același loc ca tine.

- Dar cum e posibil să fi ajuns amândoi în ținutul ăsta atât de straniu? Pare a fi lucru vrăjitoresc.

- În mod sigur este, dar nu pot spera decât că vom reuși să ne întoarcem. Misiunea mea e cât se poate de importantă și mă tem că nimeni nu o va împlini. E atât de greu de învins hidra...

- Ce hidră? Și eu mă luptam cu o hidră pentru a ajunge la un grup pierdut de exploratori.

- Atunci este vorba de același monstru... M-a înghițit și când m-am trezit, eram aici, alături de...

- Salutare, băieți și fată – hic! –, urăsc să întrerup astfel de momente intime, dar – hic! – tartorul ăsta era cât pe ce să ne strivească – hic! – ghirlanda de flori – hic!

Arystonos observă cu stupeoare cum, de după nicovalele arunca-

te, se îțeau capete păroase și ameteite de satiri beți.

- ... alături de ei, își termină ea fraza.

- Fără supărare, frați de potir – hic! – dionisiac, dar am cam ameteit și chiar avem – hic! – nevoie de ghirlanda asta. Nu ne – hic! – ridicați și nouă chestiile astea – hic?

- Mai descurcați-vă și singuri, păduchi ce sunteți! le strigă Vivianna, apoi îi explică lui Arystonos că erau tipi simpatici, dar mult prea leneși și obsedați de băutură și iubire.

Satirii începură să bombăne, și, în timp ce luptătorii se regroupau, Arystonos le putu remarca eforturile încețoșate de aburii beției de a ridica nicovale. Efort care culmină cu niște strigăte ameteite și o bufnitură cauzată de căderea tuturor în fund, din prea mult patos.

- Acum ce facem? întrebă grecul, însă răspunsul veni de undeva din spate, hârâit și gros:

- Acum, vă lăsați distruși de mine, capisci?

- E Mephisto! La atac! strigă conducătorul grupului, așa că plonjară toți spre demon, inclusiv Vivianna, care confiscase de undeva niște lănci și un arc cu săgeți.

- Nu mă veți învinge niciodată, mascalzone ce sunteți, sunt prea puternic! răsă Mephisto în timp ce pulveriză dintr-o singură lovitură un druid rătăcit de prin Azeroth.

Exact când lucrurile păreau pierdute pentru grupul ce lupta de partea binelui, apărură satirii bețivi, aruncându-se în iureșul bătăliei cu strigăte care mai de care mai deocheate.

- Răul are un nou leac de azi

- Hai, mai cu spor, băieți! Hidra, de-a dreptul gigantică, își agita furioasă toate cele 118 capete, dintre care, ce-i drept, nu-i mai rămăseseră decât vreo 78,2 intacte, în timp ce războinicii din jur încercau s-o dezorienteze și să-i mai distru-gă câteva.

- Asta e o urgie a lui Typhon, fiți siguri! strigă unul din ei.

Un scrâșnet metalic le atrase atenția, iar conducătorul lor, Arystonos, ordonă regrouparea, în timp ce toți ceilalți urmăreau îngroziți cum capcana de lanțuri ce ținea hidra pe loc slăbea cu fiecare smucitură a acesteia. Oroarea lor fu și mai mare în momentul în care hidra își aplecă cel de-al 57-lea cap asupra lui Arystonos ce stătea cu spatele la ea încercând să aibă grijă de toți oamenii lui. Într-o clipă, în jurul lui se făcu întuneric, și simți cum alunecă pe ceva vâscos.

- Scoateți-l de acolo mai repede, până nu se sufocă de atâta clei!

Arystonos clipi nedumerit, privind în jur: oameni îmbrăcați ciudat erau adunați în jurul unui cocon din care, aparent, îl scosese-ră pe el și îl priveau la fel de nedumeriți.

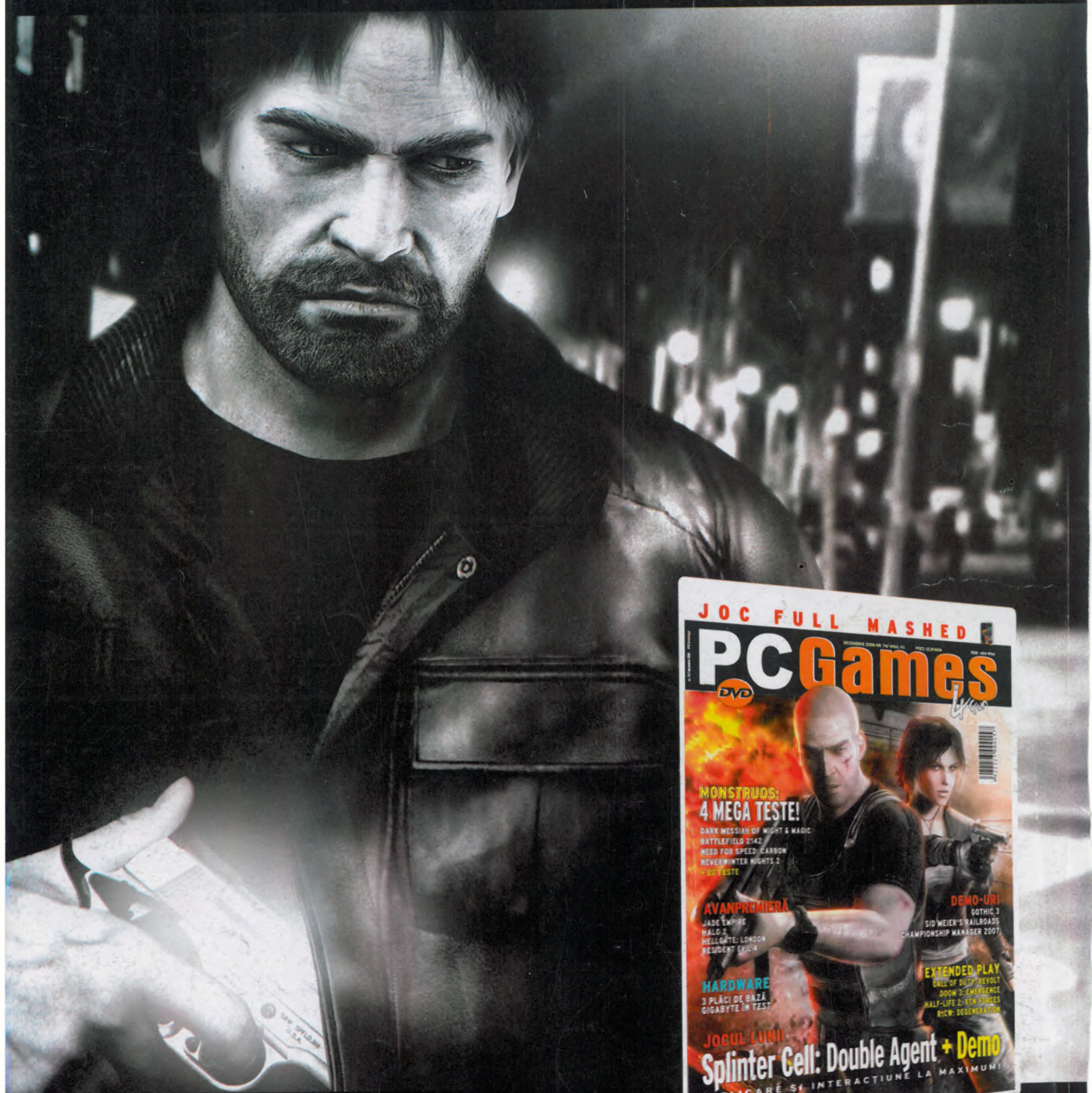
- Tu cine ești? întrebă unul dintre ei. Nu pari a fi din Pande-

[illegible]

COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames cu JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!